Heroes of Might and Magic IV и Counter-Strike: Condition Zero

www.igromania.ru

МЕГА ПОСТЕР +микропостер!

ЛУЧШИЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ В РОССИИ

176 СТРАНИЦ

ИГРОМАНИЯ

05 (56) 2002

ISSN 1560-2583

9 771560 258002

ЭКСКЛЮЗИВ! НОВЫЙ STARCRAFT

The Hammerhead Project на компакте "МАНИИ"

В НОМЕРЕ:

- HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV
- MIGHT AND MAGIC IX
- JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST

GEFORCE 4

ТЕХНОМАГИЯ

СФЕРА: РУССКИЙ EVERQUEST

ПИСАТЕЛИ ФЭНТЕЗИ ОБ ИГРАХ

КАРТОЧНЫЙ "ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ"

СОЗДАНИЕ 3D МОДЕЛЕЙ ДЛЯ ИГР

МАКСИМУМ ОТ MAX МАКСИМУМА

МАГИЯ В ИГРАХ

ЖДЕМ / ИГРАЕМ

- Broken Sword 3
- SWAT: Urban Justice
- Team Fortress II: Brotherhood of Arms
- Ghost Recon: Desert Siege
- Operation Flashpoint: Resistance
- Star Wars: Knight of the Old Republic
- WarCommander

ПРОХОЖДЕНИЯ И ТАКТИКА

- Heroes of M&M IV
- Might & Magic IX
- Serious Sam: Second Encounter
- Jedi Knight II: Jedi Outcast...

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

- Kreed
- C-S Condition Zero
- Warcraft III

БОЛЕЕ 300 ИГР в номере и на CD

ОБЛОЖКА: HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV

ИГРОМАНИЯ ПРЕДСТАВЛЯЕТ

ЛУЧШЕЕ ДЛЯ COUNTER-STRIKE



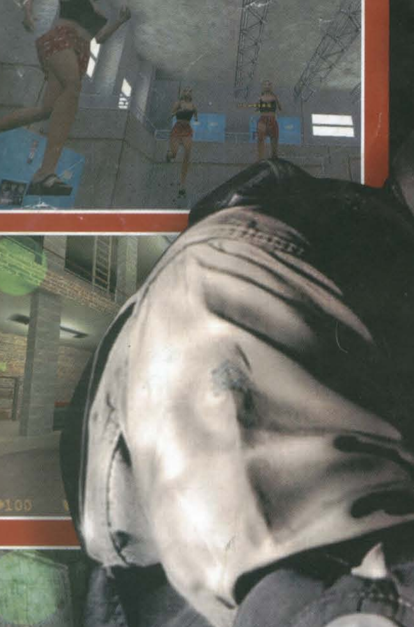


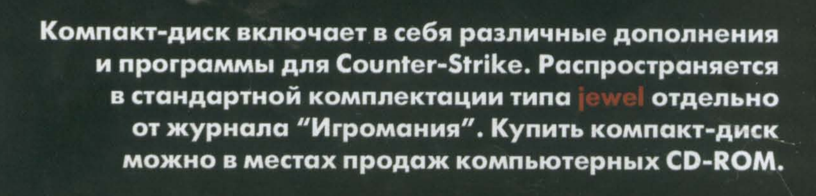
ПЕРВЫЙ ПОДОБНЫЙ ПРОЕКТ В МИРЕ!

НЕОБХОДИМЫЕ ПАТЧИ
100 ОБОЕВ ДЛЯ РАБОЧЕГО СТОЛА
70 НОВЫХ КАРТ
65 МОДЕЛЕЙ ИГРОКОВ
35 ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ИНТЕРФЕЙСОВ
5 ПОЛНОЦЕННЫХ НАБОРОВ
2 ИНТЕРЕСНЕЙШИХ ФИЛЬМА



А ТАКЖЕ:
ДЕМКИ И МИНИ-ИГРЫ
БОТЫ И СКРИПТЫ
КОМИКСЫ И ПРИКОЛЬНЫЕ КАРТИНКИ
ВЕСЬ СОФТ ДЛЯ РЕДАКТИРОВАНИЯ
ВСЕ CS-СТАТЬИ "ИГРОМАНИИ"
И МНОГОЕ ДРУГОЕ!





В ПРОДАЖЕ С АПРЕЛЯ 2002



ПРИВЕТСТВУЮ! Работая над нынешним номером, я получил наглядные и убедительные доказательства существования закона подлости: все самые ожидаемые игры стали появляться в продаже за неделю до сдачи номера в типографию. Почти одновременно в наших руках оказались три титана, на которых ближайшие недели и даже месяцы будут держаться три самых великих жанра: стратегии, RPG и action. Ну чем не подлость?.. Как вы понимаете, этими тремя титанами явились Heroes of Might and Magic IV, Might & Magic IX и Jedi Knight 2: Jedi Outcast.

Разумеется, редакция тут же пришла в движение. Времени имелось в обрез, а требовалось успеть как можно больше... поэтому мне немедленно пришлось оттащить редакционных сотрудников от играния и таки заставить работать. Результатом последовавшей трудовой активности, имевшей скрытую цель как можно быстрее все закончить и приняться за вдохновенный отыгрыш означенных шедевров, стали три всеохватывающих рецензии в номере, идеально (еще бы!) проверенные многочисленные коды для "Героев" и, наконец, три частичных руководства-прохождения, которые предстанут перед вами на компакте номера. В последующих номерах мы продолжим отслеживать все, что касается названных трех игр, в особенности же — четвертых "Героев". Мы намерены, как обычно, предоставить вам максимум ценнейшей информации. И не только информации. Не буду забегать вперед: все увидите, прочтете и, в некоторых случаях, проинсталлируете (именно так!) сами.

Кстати говоря... Вероятно, в ближайшем будущем нас с вами ждет веселый прикол. Помнится, когда появились третьи "Герои", то сразу несколько изданий вышло с одной и той же обложкой, им посвященной. Сейчас уже есть как минимум один журнал, который рискнул поставить на обложку концепт-арт из четвертых "Героев". Это — совершенно верно! — "Игромания". Любопытно, кто еще, из прочих изданий, отправится по нашим стопам. Может быть, никто. А может быть, все сразу. Как говорится, "будем посмотреть".

Но продолжим. Следующее, что мне хотелось бы отметить во вступительном слове, это потрясающий рост нашей уникальной "Территории разлома". Можно утверждать, что в этом номере ею поставлен беспримерный рекорд: около двадцати страниц! Причем шесть статей, в ней опубликованных, безоговорочно составляют изюминку номера.

Во-первых, в "Разломе" вы сможете ознакомиться с обзором "The Hammerhead Project", отличнейшей модификации для StarCraft, ожидающей вас на компакте "Игромании". Спешите видеть.

Во-вторых, вашему вниманию представлено исследование "Зачем мы играем?", выполненное экспертом Святославом Ториком, широко известным в игровой журналистике. Святослав выясняет, что именно, собственно, привлекает нас в компьютерных играх, и делит всех геймеров на два типа. Попробуйте определить, к какому их них вы готовы себя отнести.

В-третьих, следом идет его же репортаж с конвента по российской фантастике под заголовком "Что фантасты думают о компьютерных играх". Святослав Логинов, Владимир Васильев, Андрей Валентинов, Марина Дяченко, Мария Симонова и Александр Громов отвечают на вопросы "Игромании".

В-четвертых, в очерке "Магия в играх" известный вам по многим блистательным публикациям Константин Артемьев проводит глубокий анализ того, как реализуется и, главное, понимается разработчиками одна из самых сокровенных для компьютерных игроков вещей — магия. И, в-пятых, очерк "Демо-сцена", также подготовленный Константином, является второй статьей цикла "Всеобщая программная анархия" и проводит для вас экскурс в поистине уникальное явление компьютерного мира. В статье рассказывается о том, как создаются гениальнейшие произведения программистского гения, именуемые просто и обыденно: "демки".

Заканчивая разговор о содержании "Территории разлома", но и выходя за пределы его, хочу сказать, что в этом номере мы представляем вам два новых отечественных блокбастера. Один из них — Silent Storm от компании Nival Interactive, создавшей "Демиургов" и "Проклятые земли". Другой — онлайновый ролевик "Сфера", разрабатываемый компанией "Никита", авторами "Parkan: Железная стратегия". О Silent Storm вы прочтете в "Территории разлома", и о "Сфере" — на страницах рубрики "Интернет".

Дальше. Компакт "Лучшее для Counter-Strike", рекламу которого вы вновь можете лицезреть слева от моего текста, в самом скором времени поступает в печать. Действительно — скоро. Причем уже сейчас он вызывает бешеный интерес. Как один из примеров, пираты только что издали... ну, как вы думаете, что они издали?.. Правильно: конечно же, они издали компакт "Лучшее для Counter-Strike", причем обложку для него содрали с нашей же рекламы. Компакт у них, естественно, паршивенький. Ну — ждите. Скоро будет настоящий — от "Мании". Обложка окажется, конечно же, другой. И можете не волноваться — вы легко сможете отличить оригинал от левых пиратских подделок.

И насчет "Почты". У очаровательной Кати Синичкиной, бессменной ведущей почтового раздела и талисмана нашей редакции, появился новый журнальный облик. Отныне Катю рисует новый художник. Точнее сказать — художница... На первой странице "Почты" представлена первая из новых иллюстраций. Причем ни Катя, ни Геймер, принимаясь за написание "Почты", еще не знали о том, что иллюстрации рисуются, и поэтому об этом ничего не написали... Ну что, как вам новая Катя? Редакция "Игромании", а Катя и Геймер в особенности, жаждут услышать ваши мнения!

На этом спешу проститься. Именно так — спешу. Понимаете ли, у меня там замок следующим ходом штурмуют, надо срочно закупить войска и подготовить героя к достойному отпору...

Удачи!

Денис Давыдов
editor@igromania.ru

"Игромании" требуются авторы, в первую очередь - со знаниями железа, Интернет, 3D редакторов и геймхакинга. Обращаться на editor@igromania.ru.

ПОДПИСКА НА "МАНИЮ" 2002

ГАЗЕТЫ ЖУРНАЛЫ 2002

ПОДПИСНЫЕ ИНДЕКСЫ

80288, 80289

38900, 29166

ПОДПИСКА-2002 ПРЕССА РОССИИ

ИЗДАТЕЛЬ

ООО «Игромания-М»

Генеральный директор
Александр Парчук *(parchuk@igromania.ru)*
Зам. ген. директора
Евгений Исупов *(isupoff@igromania.ru)*

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Денис Давыдов *(editor@igromania.ru)*
Зам. главного редактора
Святослав Торик *(torick@igromania.ru)*
Редакторы
Олег Полянский *(rod@igromania.ru)*
Алексей Кравчун *(operKOT@igromania.ru)*
Федор Усаков *(fedor@igromania.ru)*
Николай Пегасов *(pegasoff@igromania.ru)*
Дизайн и верстка
Илья Галиев *(jb@igromania.ru)*
Виктор Бодров *(victorus@igromania.ru)*
Программист сайта и компакт-диска
Денис Валеев *(dionis@igromania.ru)*
Верстка сайта и компакта
Ирина Сидорова *(lado@igromania.ru)*
Вспомогательный состав
Антон Логвинов *(fx@igromania.ru)*
Илья Викторов *(orange@igromania.ru)*
Mad! Divoff *(xvs@igromania.ru)*
Дмитрий Бурковский *(dmitri@igromania.ru)*
Алексей Бутрин *(boot@igromania.ru)*
Вредоносный состав
Геймер *(gamer.sobaka.igromania.ru)*
Вдохновляющий состав
Катя Синичкина *(kat@igromania.ru)*
Корректор
Изабелла Шахова *(burivuh@igromania.ru)*

СЛУЖБА РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Константин Есин *(sales@igromania.ru)*
(podpiska@igromania.ru)
Серьян Смакаев, Константин Сачков, Сардана Карагулова

СЛУЖБА РЕКЛАМЫ И МАРКЕТИНГА

Юлия Однакова *(odnakova@igromania.ru)*
Дарья Новоторцева *(danja@igromania.ru)*
тел./факс **348-17-32**
reclama@igromania.ru

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

109364, г. Москва, Люблинская д. 104, МГИДО (Игромания).
Тел. (095) 348-17-32, (095) 357-47-70
e-mail: ***editor@igromania.ru***
сайт: ***www.igromania.ru***

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов издания допускается только с письменного разрешения редакции. Редакции не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

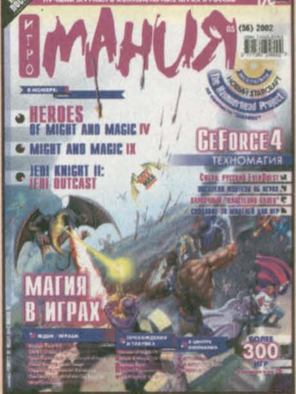
Журнал зарегистрирован Государственным комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации №016630 от 18 февраля 1998 г.

Цена свободная.
Отпечатано в IS-Print Oy. Finland
Печать компакт-диска: "Арк систем"
(095) 748-0730/31/32, office@arkcd.com, www.arkcd.com.

© «Игромания», 1998-2002.

Тираж 55.000.

АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК ИГР В НОМЕРЕ


ИГРО
МАНИЯ
HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV
MIGHT AND MAGIC IX
JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST
GeForce4
ТЕХНОМАГИЯ
МАГИЯ В ИГРАХ
300

Алексей Макаренков
MakarenkOFF@igromania.ru

НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН



ИГРЫ

Крылья онлайна

Фанаты авиационных симов могут начинать подготовку к празднику. Есть от чего. Популярный некогда авиасимулятор Dawn of Aces, забрасывающий виртуальных пилотов во времена второй мировой, продолжает развиваться. И все благодаря объединению усилий iEntertainment Network и Virtual Gamers Online. Последняя займется разработкой сиквела — это раз, и два — будет всячески продвигать онлайновую версию сима. Среди обещанных сладостей — работа на слабых машинах, несколько мощных серверов, на которых можно будет рубиться за весьма условную абонентскую плату, ну и конечно, новые кампании, одиночные карты, самолеты и прочее, прочее. Всем предпочитающим жизни мирской жизнь под рев многоцилиндрового двигателя на высоте три километра — не пропустить.



Dawn of Aces

Гонки по Сети

Известная в узких кругах ценителей онлайновых гоночных симуляторов компания Genki решила порадовать виртуалов новым творением под названием Tokyo Xtreme Racing Online. Новинка грозится выйти за рамки интересов клуба симуляторщиков и привлечь к себе внимание широкой игровой общественности. Первый тому довод — игра скорее аркада, чем симулятор. Причем аркада предельно динамичная. Довод второй — разработчики хотят сделать игру в онлайне полностью бесплатной, взимая звонкий доллар только за коробочку с диском. Шаг — не беспрецедентный, но в наше время — совершенно нетипичный. Иной информации об игре пока не поступало, но мы со свойственной русской душе падкостью до халявы будем следить за проектом, и, как только станут известны подробности, тут же рапортуем.

Новые "дельты"

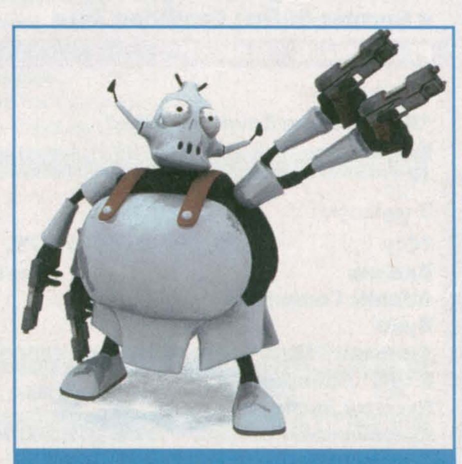
Самой популярной игрой серии Delta Force от NovaLogic стала, по заявлению самих разработчиков, Delta Force: Land Warrior. Массы купились на попсу и с упоением играли в реалистичный симулятор героя кинобоевика. Продолжают резаться и по сей день. А "далеко не дураки" из NovaLogic решили срубить еще немного денег на популярности шедевра и в самом ближайшем будущем выпустят в свет аддон — Delta Force: Land Warrior — Task Force Dagger. Если зарубежных фанатов игры разработчики собираются привлечь семнадцатью новыми видами оружия и стильными вставками СМИ по ходу операций, то отечественного геймера и заманивать-то особо не нужно. Кто же откажется от двадцати пяти миссий в Афганистане. Не русский геймер — это точно.

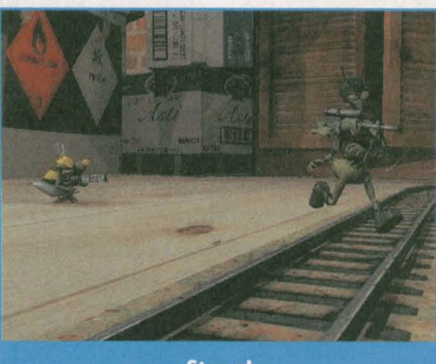

Delta Force:
Land Warrior — Task Force Dagger

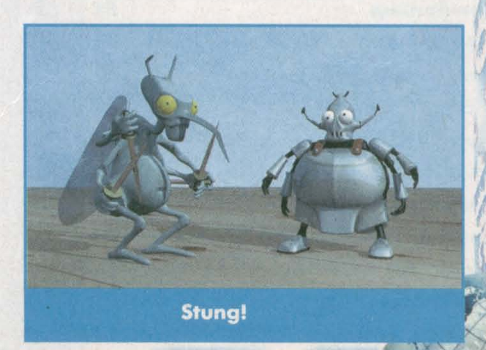
Кукарача рвется в бой

Чистокровные британцы из компании Prey Digital Studios не на шутку взволнованы проблемой заселения наших жилищ шестиного-усатыми бестиями. Иначе с чего бы вдруг им пришла в голову мысль создать экшен, где главным героем выступает... таракан!

В одной военной лаборатории проводились опыты, где различных членистоногих пытались натренировать для ведения реальных боевых действий против живой силы противника. Увы, многоножки, пауки и гусеницы оказались несильны против бравых ребят морпехов. Проект был спешно заморожен, штат распущен, а подопытные насекомыши остались гнить в банках, колбах и ретортах. Но постоять за себя их худобедно научить успели, потому зверюги решили покинуть места заточения. Одна незадача: вы-

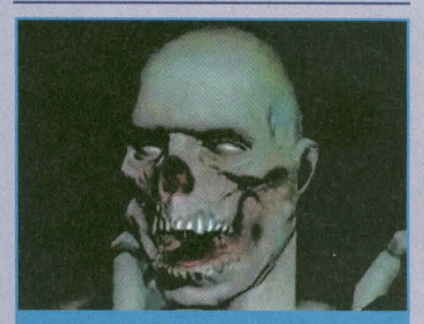

Stung!


Stung!


Stung!

СРОЧНОВНОМЕР

Шок — это по-нашему


Doom III

В Сеть просочилась информация, что id Software собираются выпустить Doom III исключительно в версии для X-Box. PC версия может появиться, но не ранее чем через год-полтора после выхода "коробочного" варианта игры. И это еще не конец, Microsoft ведет переговоры с id о том, чтобы сделать "потенциально возможный" Quake IV так же эксклюзивом для своей приставки. И если первый слух пока не получил официального подтверждения (хотя все к тому идет), то что касается переговоров между двумя "монстрами" игровой индустрии — то они действительно ведутся, хотя результаты пока и не известны. Как только ситуация прояснится, мы обязательно сообщим вам. Читайте нас и следите за новостями на нашем сайте (*www.igromania.ru*).

DARK PLANET

BATTLE FOR NATROLIS

Стратегия в реальном времени

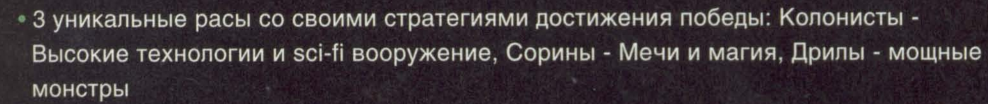




Победи равных соперников и завоюй свой мир неведомой Темной Планеты...

Целую вечность раса рептилий Соринов с помощью магических сил управляла планетой Натролис. Но люди-колонизаторы, прибывшие на планету с огромным флотом, пробуждают третью неведомую силу - Дрилы, сверхразвитая раса насекомоподобных существ, поднимается из глубин ядра планеты и выходит на поверхность, вступая в битву за свой мир. Три мощнейших цивилизации сталкиваются в смертельной битве за господство на планете Натролис.





- 3 уникальные расы со своими стратегиями достижения победы: Колонисты - Высокие технологии и sci-fi вооружение, Сорины - Мечи и магия, Дрилы - мощные монстры
- Высоко детализированный 3d игровой мир со сменой дня и ночи, растениями со своим жизненным циклом и искусственным интеллектом.
  Реалистичная погода, воздействующая на ведение стратегических действий
- Мощный 3d движок с мобильной перспективой и изменяющимся углом изображения и масштабом
- Классический RTS геймплей с концептуально новыми чертами прост в изучении, но требует настоящего игрового мастерства
- Несколько режимов многопользовательской игры включая Domination, Capture the Flag и Campaign
- Возможность исследования и изучения технологий и умений всех рас, каждая из которых владеет уникальными ресурсами
- Отражение всех ландшафтных эффектов боя: разрушения, опаленная поверхность и т.д.
- Создавайте и управляйте одними из крупнейших трехмерных юнитов, когда-либо встречавшихся в стратегических играх







©2002 «Руссобит-М». ©2002 Ubi Soft. По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»: тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51;
e-mail: office@russobit-m.ru, адрес в Интернете: www.russobit-m.ru
телефон технической поддержки: 212-2790, e-mail технической поддержки: support@russobit-m.ru;
заказ дисков через Интернет: shop@russobitm.ru





г. Апатиты
ул. Ферсмана д.15

г. Барнаул
Социалистический пр. д.109

г. Владимир
ул.Каманина д.30/18

г. Волгодонск
Ростовская обл.
ул. Строителей д.21
пр. Курчатова д.17

г. Воронеж
ул. Плеханова д.48
ул. Карла Маркса д.67

г.Екатеринбург
ул. Вайнера д.15

г. Иркутск
ул. Некрасова д.1
ул. Байкальская д.69
ул. Литвинова д.1
ул. Урицкого д.1, д.18
ул. Волжская д.14А

г. Краснодар
ул. Атарбекова д.47г.

г. Курск
ул. Ленина д.2,
гостиница «Центральная»
5 этаж

г. Магадан
ул. Парковая д.13 к.205

г. Махачкала
ул. Дахадаева д.11

г. Москва
Сеть магазинов «СОЮЗ»
ТВЦ Горбушка ул. Барклая
д.10 корп.17, 1 эт. пав.1015
Багратионовский пр.
Т.Д. «Горбушка» место В2-072

г. Новороссийск
ул. Энгельса д.76
ул. Рубина д.5
пр. Ленина д.23

г. Новосибирск
ул. Ленина д.10
ул. Фабричная д.4, оф.311

г. Норильск
ул. Талнахская д.79 маг.
«Лазер-Диск»
ул. Богдана Хмельницкого
д.29 маг. «Легион»

г. Самара
ул. Аврора д.181
маг. «АВФ-Класс»
ул. Мориса Тореза, 103
ул. Мичурина, 15 секция №1

г. С.-Петербург
Загородный пр. д.10
Невский пр. д.52/54
Лиговский пр. д.107
Василевский остров,
Средний пр. д.46

г. Саранск
ул. Пролетарская д.46

г. Саратов
ул. Астраханская д.140
ул. Степана Разина д.80

г. Ставрополь
ул. Коминтерна д.42
магазин «Инфа»
ул. Комсомольская д.58

г. Сургут
ул. Энгельса д.11 блок «Б»
клуб «Дигер».
ул. Майская д.14
ул. Мира д.37
магазин «Дрим»

г. Сызрань
ул. Советская д.22, д.51

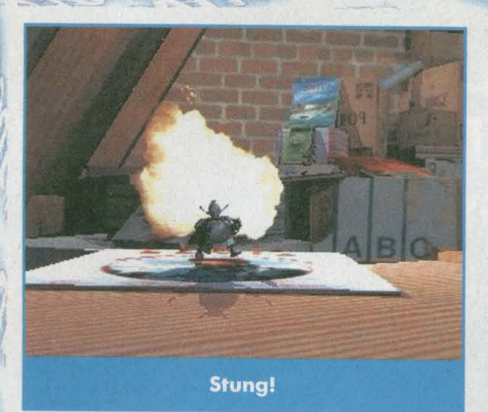
г. Тольятти
ул. Революционная 52 «А»
торг. место 304

г. Уфа
пр. Октября д.56

г. Челябинск
ул. Цвилинга д.64

г. Южно-Сахалинск
ул. Емельянова д.34А

г. Якутск
ул. Ярославского д.20


Stung!

браться из застенок всем не удастся. А жить хочется. Придется воевать с собратьями, попутно решая несложные головоломки.

Тонкостей, вроде количества оружия в игре (да и каким оно будет, это оружие), пока не сообщается, дата релиза также держится в секрете. Обещают проинформировать, как только определятся с издателем и устаканят споры вокруг названия: пока игра носит довольно звучное имя Stung!. Проект заслуживает внимания уже из-за одной только оригинальности идеи. А если еще и реализация не подкачает...

На Берлин!

EA осенью этого года собирается выпустить в свет модификацию к мегапопулярному FPS Medal of Honor. Мод Team Assault будет продаваться отдельной коробкой и обойдется геймерам в три десятка долларов. Дабы потенциальные покупатели не посчитали, что их попросту надувают (цену назначили довольно высокую), EA решила надуть геймеров с умом. На диске, помимо анонсированной ранее мультиплеерной модификации — собственно Team Assault, — найдется место для нескольких пользовательских миссий. И — внимание! — одной из них будет... взятие Берлина. Понятно, что ни один геймер — в особенности отечественный — не упустит возможности распустить флаг своего клана над Рейхстагом. Популярность "коробочки" в России обеспечена. Ждем осени.

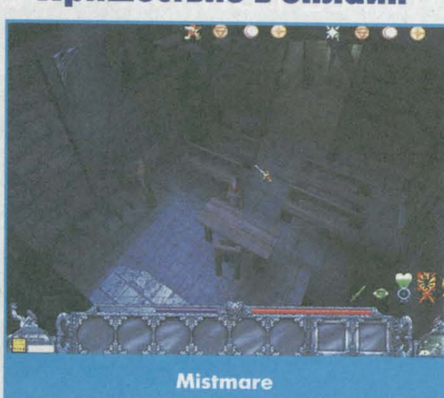
СРОЧНОВНОМЕР

Тотальная аннигиляция

Infogrames сделали официальное заявление, что разработка сиквела популярной и по сей день стратегии Total Annihilation идет полным ходом. Над созданием Total Annihilation 2 трудится малоизвестная в игровых кругах компания разработчиков из Кореи — Phantagram (отметились созданием неплохой стратегии Kingdom Under Fire). Никакой информации о ходе работ пока не поступало, так что делать какие-либо выводы о том, будет ли достойна TA2 детища Cavedog Entertainment пока рано. Но хочется верить, что корейцы, тщательно курируемые Infogrames, не подведут. Времени до выхода еще море — релиз намечен на 2004 год — есть время поработать над собой и над игрой. А мы уже начинаем ждать. К таким играм надо готовиться задолго до их выхода.

Чуть позже анонса TA2 представитель компании Phantagram Сенгиун Ли сообщил, что Kingdom Under Fire 2, выход которой на PC планировался на начало будущего года, появится только в версии для X-Box. Никаких параллелей с отказом от PC-версии игры и началом работ над TA2 не проводилось, но есть подозрения, что причина "заморозки" именно в этом.

Пришествие в онлайн


Mistmare

Компании Sinister Systems и Arxel Tribe начали совместную работу над новым онлайновым ролевиком — Mistmare. Сюжет игры перенесет нас в 1996 год, в один из параллельных миров, где развитие человечества на некоторое время приостановилось стараниями некоего вредоносного субъекта. На защиту прав и свобод граждан встала Церковь, но изловить супостата оказалось не так-то просто для отцов настоятелей. Игроку — в роли паладина — предстоит отправиться в крестовый поход и, очистив мир от скверны, дать человечеству еще один шанс на светлое будущее. Фэнтезийное окружение — нечто среднее между миром Everquest и UO, — изометрическая проекция и довольно симпатичная графика при минимальных системных требованиях. Чего еще не хватает для счастья? Разве что определенности разработчиков с датой выхода игры.


Mistmare

Новый SimCity на подходе

По весне из теплых стран начинают подтягиваться в Европу птицы. Косяки гусей, клины журавлей и стаи... уток. Одна из них принесла нам на крылышке весть, что Maxis уже вовсю ведет работы над SimCity 4, и что уже в июньском выпуске журнала Computer Gaming World будет опубликовано интервью у разработчиков с приведением в качестве доказательства существования игры визуального ряда из оной. До июня будем придерживаться мнения, что птичка действительно из семейства утиных — официального подтверждения как не было, так и нет, — а там видно будет. Создается впечатление, что информация достоверна, а пестрые "сканы страниц журнала", которыми пестрит Сеть, — не фейки.



SimCity 4

Итальянцы против "Мафии"

Разработчики гангстерского экшена Mafia: City of Lost Heaven, приковавшего к себе внимание игровой общественности задолго до выхода, компания Illusion Softworks, возможно, столкнется с рядом проблем при распространении игры на территории Италии. По крайней мере, органы правопорядка негативно настроены по отношению к "Мафии". Начальник итальянского уголовного розыска Роберто Чинтано даже публично назвал игру "пособием для желающих стать мафиози". Если законники решат воспрепятствовать продажам "Мафии" на территории страны, то вряд ли им что-то сможет помешать, особенно если учесть скользкость итальянского законодательства.

Star Trek не умрет никогда!

Вселенная Star Trek продолжает набирать популярность среди разработчиков игр на PC. Activision, заполучив права на "обработку" вселенной у Interplay, уже вовсю трудится над новой космической стратегией Star Trek: Starfleet Command. Никаких нюансов о новой игре пока не поступало, но разработчики уверяют, что это будет чуть ли не лучшая игра по сериалу. Их бы устами... И почему не делают игр по "Санта-Барбаре" или "Богатые тоже плачут", было бы куда веселее.

Должен остаться только один...

Компания Data Becker, известная многим геймерам по довольно популярной стратегии America, объявила о начале работ над новым проектом — трехмерной стратегией Highland Warriors. Место действия — средневековая Шотландия. Противостояние коренных жителей и англичан, тщащихся захватить власть в стране — Уолесское восстание — в самом разгаре. Помимо исторически достоверных сражений, объединенных в несколько кампаний, авторы обещают подать к столу целых четыре стороны, за которые можно будет играть. Хотите, принимайте политику оккупан-

CULTURES 2

СТАНЬ БОГОМ

Кампания, состоящая из 11 миссий, которые в свою очередь поделены на подмиссии, начинается с великолепного Intro, которое просто не могло бы быть сделано лучше.
Совершенный сценарий, звук и графика. Такое Intro могло бы свободно соперничать с голливудским триллером.
Прекрасное впечатление от графики. К этому добавляется красивый звук. Эффекты отлично удались и усиливают атмосферу.

www.justgamers.de

1. Военное дело хорошо переработано, в этом можно найти самые большие изменения.
2. Благодаря многочисленным разнообразным квестам появляются намного более интересные и содержательные миссии, чем в любой другой стратегии.

www.pc.games.de

В Cultures 2 по всей карте будут разложены заклинания, позволяющие изменить и ускорить стартовый период ведь самое интересное начинается именно потом, после выхода на арену действий других рас и народов.

www.softerra.ru

Поклонники "Age of Empires" и "The Settlers" оценят и "Cultures-2".
"Cultures 2" это вещь абсолютно необходимая для всех игроков на PC.

www.gamezone.com





FUNATICS DEVELOPMENT



©2002 by Phenomedia AG, developed by Funatics Development, published by JoWood Productions Software AG.
©2002 «Руссобит-М».

По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»:
тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51;
e-mail: office@russobit-m.ru
адрес в Интернете: www.russobit-m.ru; телефон технической поддержки: 212-27-90;
e-mail технической поддержки: support@russobit-m.ru;
заказ дисков через Интернет: shop@russobit-m.ru

г. Апатиты
ул. Ферсмана д.15

г. Барнаул
Социалистический пр. д.109

г. Владимир
ул.Каманина д.30/18

г. Волгодонск
Ростовская обл.
ул. Строителей д.21
пр. Курчатова д.17

г. Воронеж
ул. Плеханова д.48
ул. Карла Маркса д.67

г.Екатеринбург
ул. Вайнера д.15

г. Иркутск
ул. Некрасова д.1
ул. Байкальская д.69
ул. Литвинова д.1
ул. Урицкого д.1, д.18
ул. Волжская д.14А

г. Краснодар
ул. Атарбекова д.47г.

г. Курск
ул. Ленина д.2,
гостиница «Центральная»
5 этаж

г. Магадан
ул. Парковая д.13 к.205

г. Махачкала
ул. Дахадаева д.11

г. Москва
Сеть магазинов «СОЮЗ»
ТВЦ Горбушка ул. Барклая
д.10 корп.17, 1 эт. пав.1015
Багратионовский пр.
Т.Д. «Горбушка» место В2-072

г. Новороссийск
ул. Энгельса д.76
ул. Рубина д.5
пр. Ленина д.23

г. Новосибирск
ул. Ленина д.10 универсам
«Мегабокс»
ул. Фабричная д.4, оф.311

г. Норильск
ул. Талнахская д.79 маг.
«Лазер-Диск»
ул. Богдана Хмельницкого д.29
маг. «Легион»

г. Самара
ул. Аврора д.181
маг. «АВФ-Класс»
ул. Мориса Тореза, 103
ул. Мичурина, 15 секция №1

г. С.-Петербург
Загородный пр. д.10
Невский пр. д.52/54
Лиговский пр. д.107
Василевский остров,
Средний пр. д.46

г. Саранск
ул. Пролетарская д.46

г. Саратов
ул. Астраханская д.140
ул. Степана Разина д.80

г. Ставрополь
ул. Коминтерна д.42
магазин «Инфа»
ул. Комсомольская д.58

г. Сургут
ул. Энгельса д.11 блок «Б»
клуб «Дигер»,
ул. Майская д.14
ул. Мира д.37
магазин «Дрим»

г. Сызрань
ул. Советская д.22, д.51

г. Тольятти
ул. Революционная 52 «А»
торг. место 304

г. Уфа
пр. Октября д.56

г. Челябинск
ул. Цвилинга д.64

г. Южно-Сахалинск
ул. Емельянова д.34А

г. Якутск
ул. Ярославского д.20



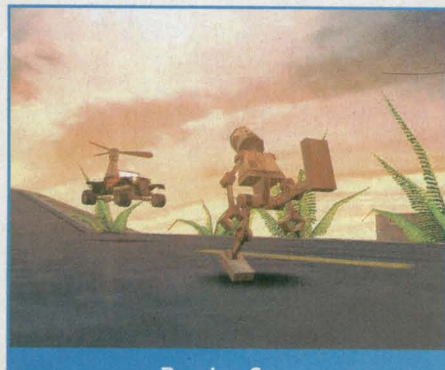
тов, хотите, вставайте под знамена одного из двух шотландских кланов, отстаивающих свои права на жизненное пространство. А хотите — почувствуйте себя бессмертными... в роли горцев, которые также сыграли немаловажную роль в англо-британском конфликте.

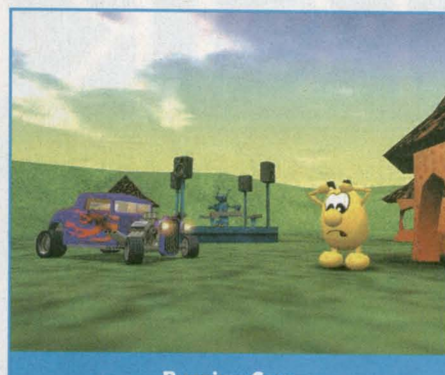
Трехмерный движок по кличке **Atlas**, специально разработанный для игры, по заверениям создателей, способен с легкостью обрабатывать до двухсот тысяч полигонов на игровом экране. При этом на единицу послужного состава — одного бойца — будет приходиться до шести тысяч полигонов. Последним, что необходимо знать для того, чтобы определиться, стоит ждать Highland Warriors или не стоит, являются системные требования, о которых пока — ни слова. Что странно, учитывая, что игру планируют выпустить уже в этом году.

Крутой драйв


Buzzing Cars

Казалось бы, чего не хватает настоящему виртуальному водиле для полного счастья. Четыре колеса, руль, ревущий мотор — кати не хочу. Так нет же, сколько автосимуляторов почили в бозе только потому, что геймплей не был должным образом мотивирован. Нынешнему геймеру подавай изюминку, скоростью и раскраской кузова его уже не привлечешь. Потому вдвойне удивительно, как мало внимания разработчики автосимов уделяют именно мотивировке игрового процесса.


Buzzing Cars


Buzzing Cars

Мощный прорыв в этой области в свое время был сделан в Driver'е, но на нем-то все и заглохло. За последние два года все аркадные и не очень симуляторы автокаров в качестве конечной цели предлагали нам в лучшем случае победу в соревнованиях. На фоне однообразных поделок выделялись разве что "Дальнобойщики", но ввиду своей специфичности и они не были восприняты широкими массами (вопрос, впрочем, спорный).

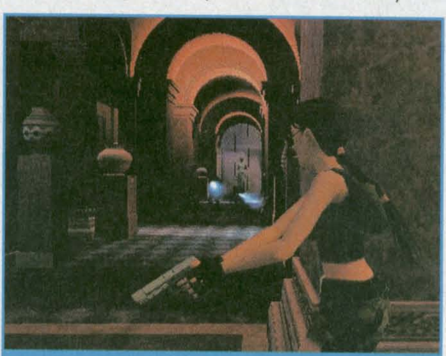
Но в ближайшем будущем ситуация может кардинально измениться. Компания **Epsitec** вовсю ведет работы над новой гонкой — **Buzzing Cars**. Основной "изюминкой" игры является детально проработанная система заданий-миссий. Для того чтобы одержать победу в заезде, игроку придется вовремя перевозить грузы из одной локации в другую, задерживать преступников, а то и вовсе, скоординировавшись с водителями, находящимися под управлением AI, отлавливать на уровне инопланетян. Кроме тщательно продуманных миссий, разработчики обещают динамизм и реалистичную физику.

Если игра будет так же хороша, как скриншоты из нее, то уже к концу этого года нас ждет веселье с большой буквы.

Возвращение блудной Лариски


Tomb Raider: The Angel of Darkness

Компании **Eidos** и **Core Design** сделали официальное заявление о том, что работы над очередной серией похождений "Томбовской наездницы" идут полным ходом. **Tomb Raider: The Angel of Darkness** — так будет называться сиквел, который должен появиться на прилавках магазинов уже в конце этого года. В лучших традициях рекламной кампании нам обещают тех же щей, только существенно гуще и кислее. В качестве новшеств перечислено все то, что уже давно примелькалось в прошлых сериях мыльной оперы о Лариске, плюс парочка действительно оригинальных находок. Так, например, отныне Лара сможет довольно интерактивно общаться с различными NPC. Интерактивность будет заключаться в возможности при разговоре выбрать ответ из ряда предложенных. Обещается, что от этого даже будет зависеть дальнейшее развитие сюжета. Далеко не всегда удастся ограничиться тыканьем в случайный ответ. Необходимость логически мыслить якобы будет подстерегать игрока на каждом шагу.


Tomb Raider: The Angel of Darkness

Но это из области интересного. А теперь о главном. Главное новшество состоит в том, что теперь в модели Лары будет целых 5000 полигонов. Что ровно в десять раз больше, чем в Ларе из предыдущей серии. Аплодисменты, крики восторга и прочие овации со стороны поклонников и здоровый скепсис со стороны прочих геймеров, желающих знать, насколько рационально будут пущены в ход приплюсованные полигоны. Будут ли они равномерно распределены по всему телу мисс Крофт, или отдельным частям достанется больше. И если так, то каким именно.

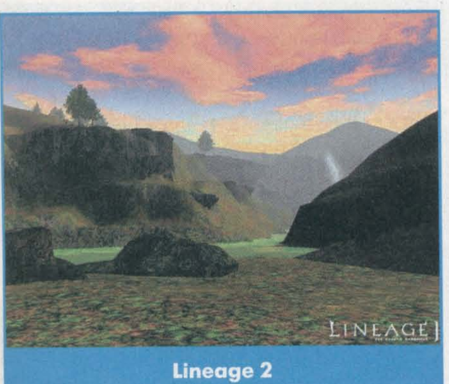
Немного кровищи

Малоизвестная компания **Screaming Games**, приютившись под крылышком **Infogrames**, начала работы над шутером **Operation Blockade**. Несмотря на название, которое больше бы подошло какому-нибудь реалистичному симулятору военных действий, игра представляет собой чистой воды спинномозговой экшен, в котором нет ни грамма реализма. Основной ориентир, на который решили равняться парни из **Screaming Games**, — Серьезный (в нашем отечестве — Крутой) Сэм. Сомнительно, что у разработчиков получится переплюнуть хорватскую команду. Но судя по скриншотам, FPS будет довольно забавный.

Самая красивая MMORPG в мире

Компания **NCSoft** и сам **Ричард Гэрриот** объявили о том, что давно заняты работой над но-


Lineage 2


Lineage 2

вым онлайновым ролевиком Lineage 2 — сиквелом весьма популярного и по сей день MMORPG Lineage. Основной особенностью игры, выгодно отличающей ее от множества аналогичных поделок, является использование движка высочайшего класса. А именно — UnrealEngine последней версии, лицензированный у Epic. По идее — и судя по скриншотам — Lineage 2 будет самым красивым онлайновым ролевиком за всю историю существования жанра. Хочется верить, что это никак не скажется на требованиях к коннекту, и что машины среднестатистических геймеров к моменту выхода игры дорастут до того уровня, чтобы тянуть всю эту красоту на приемлемых fps. За два года у них есть такой шанс — выход ролевика запланирован на лето 2003-го.

Киллер опаздывает

Печальные новости для всех поклонников игры Hitman. Дата выхода сиквела симулятора киллера несколько сместилась. Спрашивать коробочку в магазинах нужно не раньше конца осени сего года. Скорбим.

P.S. Unreal Tournament 2003 выйдет летом этого года, а Unreal 2 — где-то осенью. Вы спрашивали — мы отвечаем.

Черная кровь — Белая кровь

Питер Мулинье поделился информацией о грядущем сиквеле шедевральной стратегии Black&White. Над продолжением в поте лица трудится специальное отделение Lionhead — Black&White Studios, в состав которого вошли самые лучшие мастера студии. Что же касается начинки игры, то уже сейчас ясно, что B&W2 будет значительно более кровавой, чем ее предшественница. Зверушки научатся пользоваться оружием, смогут одевать доспехи... можно будет устраивать настоящие гладиаторские бои на островах. Похоже, сиквел реализует все тайные мечты поклонников первой части игры.

ИНДУСТРИЯ



LBA3 — R.I.P.

Фридерик Райнол (Frederick Raynal), в прошлом глава компании Adeline и студии No Cliche, которую Sega распустила не так давно, вместе с остатками команды влился в ряды новой компании разработчиков F4-Toys. Сейчас ребята заняты работами над новой игрой под названием Trinum Planet. Что это будет за проект, до сих пор держится в тайне, но достоверно известно, что концепция игры взята из так и не родившейся Little Big Adventure 3, все права на которую принадлежат Adeline. Последняя в свою очередь не только не собирается передавать права на разработку другим компаниям, но и сама не спешит засучить рукава. Похоже, LBA3 в ближайшем будущем мы не увидим.

Смена фамилии

Компания Majesco решила сменить фамилию. Отныне контору следует именовать не иначе как Argon Interactive. Поставьте галочку у себя в тетради. Ведь теперь столь ожидаемый игроками всего мира кровавый экшен BloodRayne и не менее ожидаемый CS-любами симулятор спецназа Mobile Forces выйдут именно под этой маркой.

Проблемы 3DO

Новая корпоративная политика главы компании 3DO Трипа Ховкинса начала приносить плоды. Малосъедобные плоды. Недавнее увольнение из штата ста пятидесяти сотрудников не могло не сказаться на скорости работы над текущими проектами. А поскольку даты релизов никто сдвигать не собирался изначально, то уже сейчас достоверно известно, что некоторые игры компании, которые выйдут в самом ближайшем будущем, поступят в продажу с рядом багов, лечить которые будут патчами. Будем надеяться, что проблемы внутри компании вскорости раз-

Акелла

•BLOOD ARIA II•
ПЕСНЬ ВОЙНЫ

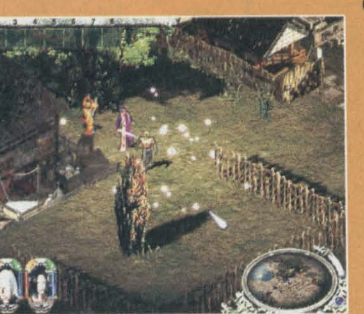
Оформление: Михеенков Владислав

pc cdrom

"Песнь Войны" - изометрическая ролевая игра, рассказывающая нам о древнем Востоке, где жизнью людей управляли могущественные Боги, а по земле бродили загадочные создания. Эта история о двух богоподобных людях, миролюбивой женщине по имени Уррфена и коварном мужчине Джинму. Вместе эти два человека получили от верховного Бога уникальную силу, позволяющую создать абсолютно новый мир. Мир был создан, и в нем Уррфена и Джинму установили свой порядок, разделив территорию на две равные части. Однако со временем идиллия стала распадаться из-за спора о том, чья сила важнее для этого мира. После того как верховные Боги прознали о войне в новом мире, они в гневе заключили Урффену и Джинму на острове Камезиан. И вот уже на протяжении тысячи лет томятся там эти два существа, олицетворяющих добро и зло. Время не стоит на месте, скоро Джинму и Уррфена освободятся из заточения, и тогда на мир обрушится тьма решающей битвы, битвы между добром и злом.







Особенности игры:

- Завораживающий фентезийный мир с оригинальным сюжетом.
- Возможность управлять одновременно пятью героями.
- Четыре уникальных класса героев, с возможностью развивать в них как магические, так и боевые искусства.
- Качественная графика в разрешени и 800x600, с потрясающими визуальными эффектами, создающимися современным и графическими видео картами.
- Поддержка многопользовательский игр ы до 8-и человек.

www.akella.com

© 2002 "Akella"
© 2002 "eSOFnet"
© 2002 "Triggersoft"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
оптовая продажа: (095)728-2328 тех.поддержка - support@akella.com



решатся: совсем не хочется тратиться на игру, а потом выкладывать столько же за коннект для скачивания из Сети многочисленных "заплаток".

Из графы в князья

Отец-основатель Gray Matter Studios, засветившийся в создании таких хитовых игр, как Return to Castle Wolfenstein, Kingpin, Redneck Rampage, Грег Гудрич покинул стены родной компании и встал в ряды Fox Interactive на должность вице-президента. Новое место куда более перспективно, чем занимаемое Грегом ранее, так что вполне возможно, что вскорости от Гудрича последуют новые свершения на игровом фронте. Kingpin 2? Новый Redneck Rampage? Грег, чего нам ждать?

Провал X-Box в Европе

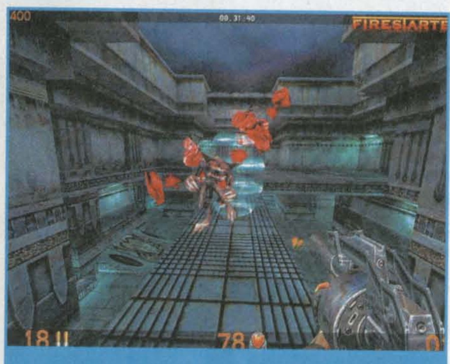
Несмотря на блестяще проведенные рекламные акции, подготовку потенциальных покупателей и прочие мероприятия, Microsoft потерпела фиаско на европейском рынке сбыта своей новой приставки. "Х-ящик" разошелся тиражом всего в 60 000 экземпляров при ожидавшемся уровне продаж в 200 000. Где теперь те пророки, которые прочили смерть PC как игровой платформы сразу после выхода X-Box? Персоналка крепко стоит на ногах и позиций сдавать не собирается ни при каких обстоятельствах.

РОССИЯ



Новое МЯСО

Мир еще не очнулся от рева бензопилы Серьезного Самуила, а его — мир — похоже, ждет еще более зубодробительное действо. Украинские разработчики из GSC Game World анонсировали FireStarter — чумовой аркадный экшен в духе "Самуила". О будущем "мегахите" известно пока не так много, но и того, что известно, достаточно, чтобы упасть-отжаться-начать бояться. Пять главных героев — играть, правда, можно только за одного. Четыре мира, в каждом по шестнадцать уровней. Без малого двадцатка отборнейших вражин, среди которых примелькались такие колоритные личности, как супердемоны, симбиотические монстры, суперроботы. В каждом мире — свой набор оппонентов. Мощнейший AI противников, от которого волосы — дыбом, рокетлаунчер — трубой, а самомнение — коту под хвост.



FireStarter

В качестве приправы предлагается мощнейший самопальный движок, носящий звучное имя The Firestarter Engine, который не побрезгует разве что GeForce'ом четвертого поколения. Хотя обещано, что и на GeForce 3 все заработает, но красот, конечно, поубавится. Впрочем, удивить кого-либо обещанными 5000 полигонами на монстра сложно. Сейчас только ленивые обещают меньше. В качестве бонуса игрокам завещан неплохой мультиплеер со множеством разнообразных режимов, причем некоторые из них еще не засветились ни в одном FPS.

Одним словом — обещания самые сладкие. Если хотя бы процентов тридцать посулов — правда, то уже сейчас на игру можно молиться, а компания "Руссобит-М", которая выступит издателем игры в России, может готовиться стричь купоны.



FireStarter

ДАТЫ ВЫХОДА ИГР

Апрель	
Fatherdale: Guardians of Asgard	01
Star Trek Bridge Commander	01
Dungeon Siege	02
Jedi Outcast II	03
ARX Fatalis	16
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	16
O.R.B.	17
Grand Theft Auto III	17
Beambreakers	18
Die Hard: Nakatomi Plaza	26
1503 A.D. — The New World	29
Май	
VIP	01
Halo	01
Black Moon Chronicles	01
Persian Wars	02
Lock on: Modern Air Combat	02
Dune Generations	03
Mafia: The City of Lost Heaven	03
Soldier of Fortune: Double Helix	08
Pac-Man All Stars	15
Internal Pain	15
Icewind Dale II	28
The Elder Scrolls III: Morrowind	28
Davis Cup Tennis	28
Master of Orion	31
Age of Wonders II	31
Июнь	
Star Wars: Galaxies	01
IGI 2: Covert Strike	01
Gore	03
Neocron	10
Cult	15
Grand Prix 4	15
Unreal: Episode II	18
Neverwinter Nights	24
Warcraft III: Reign of Chaos	25
Gun Metal	25
Freelancer	30

Редакция предупреждает, что не несет ответственности за несанкционированное перенесение сроков выхода игр издателями и разработчиками.

СРОЧНОВНОМЕР

Еще больше Baldur's Gate

Пословица гласит, что каждый ушлый норовит пирога с барского стола отведать. Вот и Interplay Entertainment оказались не прочь срубить звонкую монету на популярности серии Icewind Dale и Baldur's Gate. Прикупив у Infogrames соответствующую лицензию, компания развязала руки Black Isle Studios, являющейся частью компании, которые уже давно рвутся состряпать продолжение как "Балдурских врат" так и "Снежной долины". Похоже, где-то через годик нас захлестнет новая волна неплохих, хотя и похожих друг на друга ролевок.

"К-Д Лаб" в Сети

Компания "К-Д Лаб", широко известная не только отечественным, но и многим зарубежным геймерам, открыла новый корпоративный сайт, ознакомиться с которым можно по адресу *www.kdlab.com*. От довольно громоздкого дизайна старого сайта К-Д-лабовцы решили перейти к более легкому и функциональному. Компания "Битрикс" успешно справилась с заказом. А помимо более удобных сервисов вниманию геймеров предлагается несколько новых разделов. Советуем посетить всем, на сайте — море интересной информации, в частности новости, касающиеся готовящейся к выходу игры "Ну, погоди! Круглый счет", которая в ближайшем будущем поступит в продажу.

С шотганом на курей

Двустволки в руки, и марш в курятник! Компания "Акелла" подписала договор с немцами из Zuxxez Entertainment на издание на территории России и стран СНГ продолжения знаменитой серии "Мурхухн" — игры Chicken Shoot, также известной как Digitale Huehnerjagd. Уже в начале лета сего года стены офисов отечественных компаний, банков и агентств содрогнутся от грохота дробовых дуплетов, а стены, полы и потолки покроет ровный слой петушиного пуха. Профессиональный убийца рабочего времени тружеников клавиатуры на подходе.

Сталкер из Oblivion Lost

Oblivion Lost — командный 3D-экшен — от компании GSC Gameworld и "Руссобит-М" сменил название. Причины переименования проекта кроются в переплетении сюжета игры с сюжетом романа братьев Стругацких "Пикник на обочине". Теперь игра называется "Сталкер" — S.T.A.L.K.E.R.

S.T.A.L.K.E.R.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Новые правила на Battle.net

Очень важная информация для многих онлайновых игроков. Blizzard поместила на своем официальном сайте перечень новшеств, внесенных в работу игрового сервера Battle.net, которые будут активированы с началом продаж Warcraft III: Reign of Chaos. Основные изменения коснулись ladder-рейтинга. Теперь все направлено на то, чтобы каждый игрок мог сразиться только с игроками его же уровня мастерства. Набирать очки на "сшибании" желторотиков больше не получится. Причем, продвигаться по турнирной лестнице все выше и выше отныне выгодно. Если раньше забираясь в том вы лишь тешили свое самолюбие, то теперь на этом можно будет еще и заработать — Blizzard планирует проведение призовых соревнований между топовыми игроками "ладдера".

Помимо этого у игроков появится возможность назначать собственные игры, которые будут проходить на заранее выбранных картах с определенными характеристиками. Соответственно, можно будет задавать поиск игры по определенным параметрам. Для удобства пользования сервером введена функция поиска друзей по всему Battle.net. Достаточно будет ввести имя друга, и вы сразу увидите, где он играет.

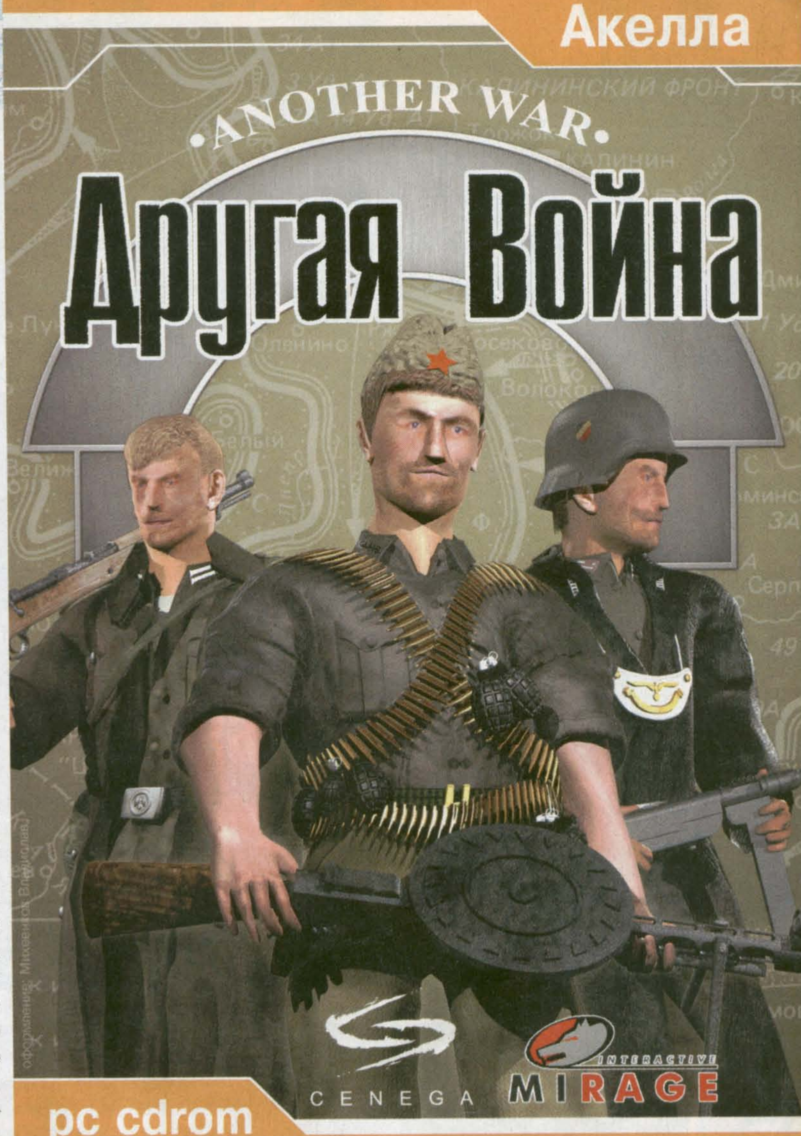
Помимо перечисленных, введены еще множество новшеств, но уже не столь важных. Товарищи онлайнщики, готовьтесь — вас ждут большие перемены.

"Симсы" — феномен продаж

По официальному заявлению Electronic Arts число продаж игры The Sims перевалило за шесть миллионов коробок. Если же приплюсовать к этому числу еще и распроданные адд-оны, то получится целых тринадцать миллионов. В любом случае, "Симсы" стали самое продаваемой игрой за всю историю существования компьютеров. Страшно подумать, сколько людей на Земле играют в The Sims, ведь официальные продажи — это только вершина айсберга, пиратам обычно удается продать в несколько раз больше.

Даты выхода отечественных локализаций

Название	Издатель/Разработчик	Дата выхода
ARX Fatalis (ARX Fatalis)	1С/Nival/Fishtank/Akane Studios	весна 2002 года
Halloween (Halloween)	1С/Nival/Wanadoo	лето
Pearl Harbor (Pearl Harbor: Zero Hour)	1С/Nival/Wanadoo	лето
Герои меча и магии IV (Heroes of M&M IV)	Бука/3DO	май
Заклятие (Spells of Gold)	Бука/Jonquil Software	лето
Меч и магия IX (Might & Magic IX)	Бука/3DO/NWC	май
GTA 3	Бука/Take 2 Interactive	осень
Промышленный Гигант-2 (Industry Giant 2)	Руссобит/JoWood Productions	лето 2002 года
Горасул: Наследие Дракона (Gorasul: Legacy of the Dragon)	Руссобит/Pendulo Studios	лето 2002 года
Дальний Запад (Far west)	Акелла/Greenwood	осень
Hotel Tycoon	Акелла/JoWooD	лето
Cargo Tycoon	Акелла/JoWooD	лето



"Другая война" – это захватывающая ролевая игра, выполненная в лучших традициях изометрических компьютерных RPG. Действие разворачивается во время Второй Мировой войны на территории оккупированной Европы. Главному герою предстоит спасти из плена лучшего друга и сорвать секретную операцию фашисткой Германии. Огромный насыщенный мир (от французских провинций до блокадного Ленинграда), сложная ролевая система и приятная графика "Другой войны" понравятся как опытным, так и начинающим игрокам. Разработчики по праву гордятся:

- 120 видами оружия и более чем сотней видов солдат
- Впечатляющими размерами игры: более 1000 сцен в разрешении 800x600
- Продуманным, интригующим сюжетом
- Складным изометрическим движком, поддерживающим ряд уникальных эффектов
- Выбранной тематикой: это - не фентези, это - Война!



© 2002 "Akella"
© 2002 "CENEGA", © 2002 "Mirage Interactive"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
оптовая продажа: (095)728-2328 тех.поддержка - support@akella.com



ИНФОРМАЦИЯ ОБО ВСЕМ, ЧТО НАХОДИТСЯ НА МАЙСКОМ КОМПАКТ-ДИСКЕ "МАНИИ"



РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

Ведущий блока: Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru)

Заканчивается период позднезимнего безрыбья. Период, в который нам, добропорядочным игроманцам, было почти что нечего представить вам в разделе руководств и прохождений. Непорядок! Но что поделать, если таков ход колеса времени. Однако — времена меняются, сезоны сменяются, вот уже классные игры начинают появляться на прилавках нашей матушки-родины. Впрочем, появляться хитовые новинки начали совсем недавно, так что мы пока еще не готовы порадовать вас особо большим ассортиментом. Более того: практически все сейчас находится в написании, и что именно из заявленных ниже игр окажется на компакт-диске — я наверняка сказать не смогу. Запускайте компакт и смотрите!

1. **Serious Sam: Second Encounter. Автор — Николай Коровин.** Предполагаются руководство, прохождение и ряд тактических советов. На данный момент Николай как раз героически одолевает последнюю миссию.

2. **Might & Magic IX. Автор — Пятнистая Рысявка.** Предположительно, только руководство (за неделю больше не успеть). В следующем номере тогда добавится прохождение.

3. **Heroes of Might & Magic IV. Автор — Денис Марков и Dash.** Предположительно, руководство (от Дениса) и прохождение части кампаний (от Dash'а). Тогда в следующем номере добавятся прохождение всего остающегося и ряд тактических советов. Мы располагаем обширнейшим материалом, который будет в полном объеме реализован сейчас и в ближайших номерах.

4. **Jedi Knight II: Jedi Outcast. Автор — Матвей Кумби.** Предполагаются прохождение и ряд тактических советов.

5. Вероятно, все же успеет **Warrior Kings** ("Лорды Войны"). Автор — **Gr.Maximus.** Предполагается руководство, и в следующем номере — прохождение.

*Руководства и прохождения публикуются: 1. На компакте в одноименном разделе. 2. На компакте в виде **RTF-файлов** в **CD:\Draft\Guides** (там таблицы удобнее смотреть). 3. На сайте журнала по адресу* WWW.IGROMANIA.RU.

Материалы являются собственностью журнала и не могут быть опубликованы где-либо без нашего письменного разрешения.

КОДекс

С февраля 2002 года на компакте обитает гигантская база кодов **БОЛЕЕ ЧЕМ ДЛЯ 600 ИГР**, которая каждый месяц обновляется на основе материалов очередного номера "Игромании". Пользуйтесь в свое удовольствие!

ИГРОВАЯ ЗОНА

Составитель "Игровой Зоны": or@NGE (orange@igromania.ru)

Направленность нынешней "Игровой зоны", так сказать, новационно-модификационная. Всевозможных модов представлено больше чем когда-либо, начиная от незначительно измененных rules.ini для **Red Alert 2** до масштабных продуктов класса **The Rock** для **Max Payne**.

В дополнениях снова царят современные ремейки классических игр, ну а "Читательские работы" постепенно становятся одной из самых популярных рубрик на компакте, доказательством чему может послужить хотя бы то, что **карты для "Героев"** нам присылают даже из **Болгарии** (!!!). В этом номере количество присланных вами работ превысило полсотни! И это здорово!

Следующее, что не могу обойти вниманием, это традиционная **подборка моделей от J.B.**! А еще — огромное количество карт для **Doom** и **Red Alert 2** и совсем свеженькие, тепленькие еще официальные карты для **Disciples 2**!

И, наконец, гвоздь программы. ***ТЕМА КОМПАКТА!*** Уникальная в своем роде, не имеющая аналогов модификация для StarCraft — **The Hammerhead Project**, эксклюзивно предоставленная нам разработчиком — **Дмитрием Роммелем**. Вы не найдете The Hammerhead Project в Сети. Ее там просто нет (в Интернете модификация появится месяца через два-три, не раньше). Совершенно новые юниты с абсолютно новыми возможностями. Уникальный геймплей. Возможность подстыковки новых синглговых уровней, которые мы выложим на одном из ближайших компактов. И все это для вас, наши дорогие читатели! Подробное описание The Hammerhead Project смотрите в разделе **"Территория разлома"** — статья **"Звезды в наших ладонях"**!

#01. Ил-2: Штурмовик

Десять дополнительных синглплеерных миссий, пять альтернативных вариантов раскраски самолета и утилита **IL2 Loader**, позволяющая сконфигурировать игру до ее запуска.

#02. Казаки

Ровнехонько пять штук скирмишно-мультиплеерных карт от лучших отечественных картостроителей.

#03. Age of Empires II: The Conquerors

1. Шесть великолепных синглплеерных миссий.

2. Десяток пользовательских random-карт, как для мультиплеера, так и для сингла.

#04. Arcanum: of Steamworks and Magick Obscura

1. Модификация **Island Distribution**, которая добавляет новый квест, доступный в самом начале игры (получить его можно в шахте **Bessie Toone**), и новую локацию.

2. Для товарищей Великих Модификаторов предназначен **редактор диалогов** и огромная **инструкция** по пользованию официальным редактором в формате pdf.

3. Небольшой бонус — большая **карта игрового мира**, на которой обозначены абсолютно все локации.

#05. Aliens vs. Predator II

Синглплеерные уровни помешанная на мультиплеере западная общественность категорически отказывается производить, так что придется довольствоваться пока дефматчевыми уровнями, коих в этот раз пять штук.

#06. Black and White

Две новых карты, три новых скина (для тигра, медведя и черепахи) плюс пара десятков дополнительных татуировок для всех и каждого.

#07. Championship Manager

1. Пара десятков вариантов оформления игрового интерфейса, часть из них посвящается известным футбольным клубам, а другая часть — это просто красивые и интересные работы.

2. Десять новых доступных для найма игроков, только лучшие и только у нас!

#08. Counter-Strike

J.B. Choice #6

Приветствую в очередной раз всех любителей киберспорта. Надеюсь, вам понравились модели и батоны прошлого номера. В этом выпуске я продолжу традицию с выкладыванием навороченного, но реалистичного оружия. Правда, вынужден огорчить вас отсутствием моделей игроков. На мой взгляд, самые лучшие вы могли наблюдать в прошлых номерах. Не переживайте, как только появятся достойные претенденты на J.B. Choice — мы тут же выложим их на компакт "Мании".

The M249 Squad Automatic Weapon

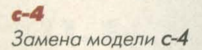
*Замена модели **M249 Para***

Начнем сразу с тяжелой артиллерии. Самый детализированный пулемет для КС из всех встреченных мной. В этой модели, по сведени-



ям от создателей, — 3000 (!) полигонов. Верх мастерства! Еще бы, ведь его создавала **CSHP TEAM** (Counter-Strike-Hi-Poly Teams. Уффф... еле выговорил.). Рекомендации лучших папагановодов!

P.S. Как всегда, в комплекте — модельки для обозрения папагана у врагов.



с-4

*Замена модели **с-4***



Вот как должна выглядеть настоящая солидная бомба у коварных терроров. По редакционному сленгу — миелофон. Хотя я настоящей-то не видел. Да мне это и не нужно. В комплекте имеется моделька рюкзачка, из которого будет торчать наш грозный миелофон. Потрясные звуки взрыва содрогнут ваш компьютерный стол, а звуки таймера будут сниться вам в кошмарном сне.

The ZM weapons LR300M/L (Military / Law Enforcement)

Замена модели **Sig550**



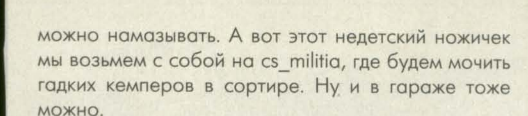
Помнится, в одном из первых "J.B. Choice" я описывал подобную модель. Но по сравнению с этой та просто детский лепет. Это — мощная точная винтовка с электронным прицелом, жаль, что в игре насладиться чудом техники в виде электроники не судьба. Конечно, разумней было бы поставить ее на замену 4-3, так как в оригинале этот ствол совместим с магазинами от M4A1. Но, в свою очередь, в игре у Colt'a нет зума, а жаль.

Daddy's Knife

*Замена модели **Knife***

Быстро выкидываем то барахло, которое нам досталось от разработчиков, с ним тока на хлеб масло





можно намазывать. А вот этот недетский ножичек мы возьмем с собой на cs_militia, где будем мочить гадких кемперов в сортире. Ну и в гараже тоже можно.

Colt M4A1 with M203 Grenade launcher
Замена модели M4A1



Не подумайте, что эта моделька уже была. Была, но очень давно, и не эта. "Как вы уже догадались, мои дорогие..." ((с) Регина Дубовицкая) эта модель превосходит все предыдущие по качеству. Сразу можно заметить под стволом всеми любимый M203, который был на прошлом компакте у MP5. Обязательно поставьте новые звуки — с ними оружие приобретает зверский колорит и смак.

P.S. Поскольку нашлись танкисты, приславшие вопрос "почему MP5 не стреляет гранатами?", повторяю: от смены модели баллистика не меняется. Ну просто представьте, что вам толкнули на респе паленый подствольник, который только разве что хостага на понт способен взять.

P.P.S. Не пишите, пожалуйста, письма с вопросом "Что такое баллистика?".

Baton №1

Кто не помнит: Baton — это бонус, а бонус — это добавка, а добавка — это такой же рулез, как и Baton. High-poly shells они и в Африке высокополигональные гильзы. Очень симпатичные и реалистичные гильзы, особенно для дробовиков. Заставят не раз отвлечься от игры и вприсядку разглядывать чудо извратной мысли модельмейкеров. Советую ставить только тем, у кого неслабый комп.

Baton №2

А вот то, что реально может придать CS реалистичности. Маленький файлик с текстурами дырочек от пуль. Очень правдоподобно отверстия выглядят на железных и бетонных поверхностях.

Baton №3

Это не просто Baton. Это Ogromniy Pryanik! Карта DE_747 от создателя карты DE_SURVIVOR маппера 3D_MIKE. Это мечтали и пытались сделать многие. Первая грамотная карта про летящий самолет. Точнее — временно летящий. Слов описать ее прелести мне не хватит — проще установить и самим все увидеть. Тем более что ботва для PODBOT'а в комплекте.

P.S. Приколитесь: встав возле двери самолета, постреляйте в нее, и вам будет "щастье".

Baton №4

Великолепная карта de_underground от известного отечественного маппера, скрывающегося под псевдонимом SnoopY. Представляет собой детально выполненную станцию метро. Дизайн — супер, планировка хорошо продумана, множество вариантов развития событий для каждой из сторон. Однозначно одна из лучших за последнее время российских карт.




#09. Disciples II: Dark Prophecy

Вскоре после выхода игры разработчики стали потихоньку выкладывать в Сеть дополнительные карты. Преимущества официальных уровней перед неофициальными, думаю, вам не надо разъяснять, просто смотрите... Карты Armageddon, Cornered Beast, Longest Journey и The Renegade Wizards ждут не дождутся. В нагрузку к картам выдаются три официальных же обоины для рабочего стола.

#10. DOOM

Ветеранов не забываем! Доказательством тому служит огромная подборка **сингловых** и **мультиплеерных карт** для первого и второго "Дума". В общей сложности около 50 уровней, кто скажет, что это мало, пусть первый бросит в меня бензопилу.

#11. Empire Earth

Семь синглплеерных миссий: Battle of The Forest, Town War, Young Hannibal и другие.

#12. Fallout Tactics: Brotherhood of Steel

1. Модификация Real BOS, изменяющая характеристики оружия в сторону большего реализма, а следовательно, в сторону усложнения игрового процесса.

2. Shadow Squad — альтернативный стартовый набор бойцов.

3. Две софтинки для счастливых обладателей золотых рук, произрастающих откуда надо, — редактор спрайтов Spray и смотрелка для спрайтов же BOS View.

#13. Half-Life

1. Сборник профессионально сделанных мультиплеерных карт Sven Co-op 2.0 Map Pack.

2. Новая версия не очень известного, но очень неплохого HPB Bot 1.9. Порвет, не задумываясь, любого "папку".

#14. Heroes of Might and Magic III

До выхода четвертых "Героев" осталось совсем немного, и раздел, посвященный третьей части, доживает на компакте последние месяцы. Пять отличных карт здесь, плюс еще несколько десятков карт в "Работах читателей".

#15. Max Payne

Подборка новейших модификаций: Die Hard, Nude Payne (типа прикол, типа круто), First Person 2.0 и — обратите особое внимание — The Rock. Описание на компакте.

#16. Medal of Honor

1. Мультиплеерные модификации Pistols Only и Weapons Mod.

2. Очередной **кровавый патч** от товарища Queckel.

3. Три неплохих скина, увы, снова для мультиплеера.

#17. Operation Flashpoint: Cold War Crisis

Сложные тактические маневры, диверсии под покровом ночи или сафари на танках при поддержке тяжелой артиллерии. Все это вы найдете в подборке новых пользовательских миссий, коих десять штук ровно.

ТЕМА КОМПАКТА



StarCraft — The Hammerhead Project

Тема нашего компакта. По сочетанию конверсионного (новые юниты, здания и апгрейды) и сюжетного (герои и миссии) содержания модификация The Hammerhead Project на данный момент не имеет себе равных.

— кампания из 8-ми сингл-миссий;

— 12 абсолютно новых юнитов, доступных для как для сингла, так и для мультиплеера;

— 3 уникальных юнита, появляющихся в сингл-миссиях;

— все новые юниты комплектуются уникальной графикой, портретами и озвучкой;

— новые герои, с уникальными портретами и голосами;

— новые виды оружия;

— новые элементы интерфейса, включая картинки повреждений и иконки;

— новые способности старых юнитов;

— дополнительные элементы оформления карт.

И это не полный перечень нововведений. Подробно о модификации — практически, о новой игре — читайте в рубрике "Территория разлома" в статье "Звезды в наших ладонях"

#18. Quake III Arena

1. Карты Dark Castle, Falling Higher и Heavy Duty.

2. Несколько дополнительных моделек.

#19. Red Alert II

1. Модификация Nurples Rules, вносящая мелкие изменения вроде увеличения скорости игры, увеличенного радиуса поражения некоторых юнитов и повышенной вместимости харвестеров.

2. Кампания с элементами модификации SEAL Ops. Помимо добавления новых миссий, изменяет характеристики некоторых юнитов.

3. Пачка официальных **карт** для Yuri's Revenge (4 штуки) и еще одна пачка карт неофициальных (аж 25 штук).

#20. Red Faction

Модификации Biohazard Final, Bio Nuke, Purple Haze и Snipe. Описания найдете на компакте.

#21. Return to Castle Wolfenstein

Три мультиплеерных карты: Deckard, Divine и The Labirynth.

#22. Stronghold

Стандартная подборка из **синглплеерных карт**, по две для каждого режима игры (экономика, строительство, осада и т.д.) Произведены карты где-то далеко за бугром, но тем не менее вполне сносно работают и с официальной русской версией игры. Рекомендуем также обратить внимание на подборку уровней для "Стронгхолда", присланных нашими дорогими читателями.

#23. The Sims

Двадцать новых **объектов** и десять новых **скинов**. Качество гарантировано ведущими западными производителями.

#24. Tribes II

Новые уровни для этой игры появляются с завидной регулярность, несмотря на ее достаточно низкую популярность среди отечественных геймеров.

#25. Zoo Tycoon

Кособокий покоритель забугорных хит-парадов нами тоже не забыт. Десяток образцово-показательных зоопарков со всего мира. Лепота, да и только.

ДОПОЛНЕНИЕ к "Игровой Зоне"



Аркадно-логическая игрушка Trixoid. Очередной трехмерный **ремейк** классической игры. В трех измерениях прыгает шарик, при помощи мышки пытаемся им управлять и сбивать цветные кубики, не позволяя шарику вылететь за пределы экрана. Все довольно просто, прият-











но, а главное, красиво — графика супер, музыка тоже на уровне. Ко всему прочему, игра абсолютно бесплатная.

ДОПОЛНЕНИЕ №02 к "Игровой Зоне"



И снова вариации на тему классических аркад от **AxySoft**, создавших великолепную **AxySnake** и **3dXonix**. На этот раз переработке подверглась пакмано-диггеро-подобная **Money Mania**. Смысл — проще некуда. Ходим по лабиринту, собираем монетки, уворачиваемся от врагов, собрав все монетки, попадаем на следующий уровень.

Графика отличная (а чего еще ожидать от **AxySoft**), а музыка наводит на мысли о причастности авторов игры к демо-сцене — отличная электроника.

ДОПОЛНЕНИЕ №03 к "Игровой Зоне"



Логическая игра **VM Coolumns**. Создана по принципу легендарных Lines. Перемещаем по доске цветные квадратики, стараясь выложить из одинаковых квадратиков одну линию, которая пропадает. С каждым ходом появляются новые фигуры, и так пока поле полностью не заполнится, тогда — гамовер.

Работы читателей "Мании"

ВНИМАНИЕ! Редакция сообщает, что **все** присланные читательские работы нами просмотрены и протестированы. Мы выкладываем только то, что, по нашему мнению, является лучшим из пришедшего и достойным помещения на компакт-диск "Мании". Детальную информацию по всем работам вы обнаружите на компакте в разделе **"Игровая зона"/"Работы читателей "Мании"**, а краткий перечень находящегося там вы можете увидеть ниже.

Работы просьба отсылать по адресу *orange@igromania.ru* с копией для *operkot@igromania.ru*, все файлы должны быть запакованы в один архив, предпочтительно RAR, к работе необходимо прилагать описание и инструкцию по установке и, желательно, парутройку скриншотов. Работы без описания не принимаются.

Скины для WinAmp

В этот раз скинами нас порадовали господа **Bigman** (нарисовал шкурки Heroes 3 и Samsung), **Дмитрий Павлов** (скин heroes3) и **Fobian** (отличный скин, посвященный великой группе Blind Guardian).

Патч для Playa 0.6.4

Сделал и прислал **Андрей Шуткевич**. Патч включает новый скин для программы (посвященный нам любимым) и заодно русифицирует плеер.

Обои для рабочего стола

Подборка очень качественных обоин от **Mixey** — "Ил-2: Штурмовик", "Wolfenstein" и еще несколько просто симпатичных работ.

Counter-Strike

1. Карты cs_abandoned_plant, cs_high_speed и cs_infernal_village от **Skaarj**.
2. Карта cs_school77, прислал **Олег "JC" Мовшин**.
3. Утилита для резервного копирования моделей от **Ильи Шишкина**.
4. Новые скины для заложников от **ZaaZy**.
5. Скин "ОМОН", прислал **Александр Стурчак**.

Diablo II

Подборка героев от **Вячеслава Глазкова**, очень грамотно прокачанных, с кучей магических ништяков в карманах. Плюс по одному герою от товарищей **Dr.Alligator** и **Pavel**.

Heroes of Might and Magic III

Подборка карт от **Grigor Minchev** из Болгарии (!!!). Обратите особое внимание! Плюс к этому карты от **Дмитрия Павлова**, **Dark Elf** (карты для Heroes 3.5), **Oblenn** и других читателей.

Quake III Arena

Модификация, заменяющая оригинальные звуки на милые сердцу звуки из первой "Кваки". Автор — **Владимир Журавлев**.

StarCraft

Подборка карт от **Torion**.

Stronghold

Несколько новых карт от **Sea-King Halfdan**.

Sudden Strike (Противостояние III)

Несколько синглплеерных миссий, прислал **Д. Матвеевский**.

Программы от Никиты Алешина

Первая программа предназначена для просмотра установленных шрифтов, а вторая — для быстрого управления системой. Все программы написаны на Delphi. Рекомендуем.

Русская версия Worldcraft 3.3

Русификация популярного Half-Life/Counter-Strike редактора от **А.В. Кисленко**.

ДЕМОБЛОК

Составитель "Демоблока" —
***Святослав Торик** (torick@igromania.ru)*

Демо-версии

Если вам (и нам) сильно повезет, то на компакте будет МНОГО демок. Не обещаю, конечно, что все они будут достойны вашего долговременного внимания, но среди них вы найдете и **полные версии игр**!

Впрочем, ничего конкретного я сейчас обещать не стану — посмотрим, как получится. Запустив компакт, вы все сразу сами и увидите.

Да, и не забывайте при покупке **"Мании"** обращать внимание на картинку на диске. Именно там мы пишем о самых горячих материалах (в том числе и демках), которые имеют место быть на компакт-диске самого лучшего журнала о компьютерных играх в России!

Патчи

К нам иногда приходят вопросы, связанные с работоспособностью патчей, выкладываемых на компакт-диск "Мании". Хотелось бы очень кратко ответить на наиболее типичные из них. Начнем с того, что патчи делаем не мы, а разработчики. Как правило, все выкладываемые нами новейшие заплатки обновляют ЛЮБУЮ версию игры до указанной в описании. Если это не так — опять же, в описании об этом будет сказано отдельно. Далее, все патчи стабильно работают на официальных версиях игр. Гарантировать их работу на пиратских версиях не могу ни я, ни разработчики, ни пираты, ни вообще кто бы то ни было еще. Как правило, все оказывается нормально, но — бывают и исключения. Вот, собственно, и все. А теперь — новая подборка самых свежайших патчей!

Eurofighter Typhoon
Версия: 2.1 Рейтинг: 4/5.

Global Operations
Версия: 1.1 Рейтинг: 4/5.

Half-Life: Opposing Force
Версия: 1.1.0.8 Рейтинг: 5/5.

Myth 3: Wolf Age
Версия: 1.02 Рейтинг: 4/5.

Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor
Версия: 1.4 Рейтинг: 4/5.

Return To Castle Wolfenstein
Версия: 1.31 Рейтинг: 5/5.

Атлантида III
Версия: 2.0 Рейтинг: 4/5.

Демиурги
Версия: 1.05 beta Рейтинг: 5/5

Европа 1492-1792
Версия: 1.10 Рейтинг: 4/5.

Затерянный мир 3
Версия: 1.0 Рейтинг: 4/5.

Объяснение рейтинговой системы, описания патчей и все остальное читайте на компакте.

Возможно, что на компакте окажутся свежевышедшие патчи, не заявленные в прочтенным вами выше списке.

Трейнеры

Куда ж нам без трейнеров? Получайте свеженьких, с пылу с жару!

Disciples 2, DX-Ball 2, Fire Department of New-York (FDNY Fire Fighter), G-Darius, Gekko Mahjong World Championatship Plus, Ghost Recon: Desert Eagle, Master Blaster, Operation Flashpoint/Red Hammer, Pac Horror, Red Alert 2: Yuri's Revenge, Star Trek: Bridge Commander, StarCraft, Strange Adventures in Infinite Space, Super Hero Basketball Sports, Tetrix Mania, Trains and Trucks Tycoon, Virtua Tetris, War Commander, Warlords: Battlecry 2, World Dance, World War 2: Desert Rats.

Подробное описание всех трейнеров вы найдете на диске, запустив оболочку и зайдя в раздел **"ТРЕЙНЕРЫ"**!









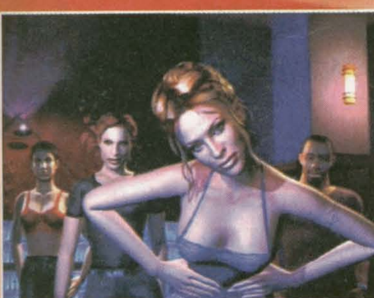
VIP™

Детективное агентство

Детективное агентство

"В главной роли
Памела Андерсон
a.k.a.
Валери Айрон"







Русс Бит-М
ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА



©2002 «Руссобит-М». ©2002 «UbiSoft Entertainment».
По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»:
тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51; e-mail: office@russobit-m.ru
адрес в Интернете: www.russobit-m.ru; телефон технической поддержки: 212-27-90;
e-mail технической поддержки: support@russobit-m.ru; заказ дисков через Интернет:
shop@russobit-m.ru

г. Апатиты
ул. Ферсмана д.15
г. Барнаул
Социалистический пр. д.109
г. Владимир
ул.Каманина д.30/18
г. Волгодонск
Ростовская обл.
ул. Строителей д.21
пр. Курчатова д.17
г. Воронеж
ул. Плеханова д.48
ул. Карла Маркса д.67
г.Екатеринбург
ул. Вайнера д.15
г. Иркутск
ул. Некрасова д.1
ул. Байкальская д.69
ул. Литвинова д.1
ул. Урицкого д.1, д.18
ул. Волжская д.14А
г. Краснодар
ул. Атарбекова д.47г.
г. Курск
ул. Ленина д.2,
гостиница «Центральная»
5 этаж
г. Магадан
ул. Парковая д.13 к.205
г. Махачкала
ул. Дахадаева д.11
г. Москва
Сеть магазинов «СОЮЗ»
ТВЦ Горбушка ул. Барклая
д.10 корп.17, 1 эт. пав.1015
Багратионовский пр.
Т.Д. «Горбушка» место В2-072
г. Новороссийск
ул. Энгельса д.76
ул. Рубина д.5
пр. Ленина д.23
г. Новосибирск
ул. Ленина д.10 универсам
«Мегабокс»
ул. Фабричная д.4, оф.311
г. Норильск
ул. Талнахская д.79 маг.
«Лазер-Диск»
ул. Богдана Хмельницкого д.29
маг. «Легион»
г. Самара
ул. Аврора д.181
маг. «АВФ-Класс»
ул. Мориса Тореза, 103
ул. Мичурина, 15 секция №1
г. С.-Петербург
Загородный пр. д.10
Невский пр. д.52/54
Лиговский пр. д.107
Василевский остров,
Средний пр. д.46
г. Саранск
ул. Пролетарская д.46
г. Саратов
ул. Астраханская д.140
ул. Степана Разина д.80
г. Ставрополь
ул. Коминтерна д.42
магазин «Инфа»
ул. Комсомольская д.58
г. Сургут
ул. Энгельса д.11 блок «Б»
клуб «Дигер».
ул. Майская д.14
ул. Мира д.37
магазин «Дрим»
г. Сызрань
ул. Советская д.22, д.51
г. Тольятти
ул. Революционная 52 «А»
торг. место 304
г. Уфа
пр. Октября д.56
г. Челябинск
ул. Цвилинга д.64
г. Южно-Сахалинск
ул. Емельянова д.34А
г. Якутск
ул. Ярославского д.20





DEATHMATCH

Составители: Олег Полянский, а также Алексей Кравчун ("Клубы России"). "UnrealXaosPack" — от Unreal.Xaos.Ru.

UnrealXaosPack №10. Май

Пора передохнуть с картами. Думается, нашими стараниями у вас уже скопился достаточный запас карт, и повода заскучать еще долго не представится.

Вместо этого на сей раз мы приготовили для вас суперподарок. Популярнейший тридцатимеговый мод **Jail Break III**! Это — командная модификация для Unreal Tournament. Основная цель — посадить за решетку (в тюрьму) команду противника. Изюминка мода — грамотные уровни и неповторимый геймплей.

Мод **Jail Break III** ждет вас в разделе **"Deathmatch"/"Unreal Xaos"**!

Возможно, на компакте еще будут статьи по UT. Так что не забудьте заглянуть в раздел **"ИнфоБлок"** и поискать там наш раздельчик — **"Статьи UnrealXaos"**!

Unreal.Xaos.Ru — отечественный сайт, посвященный играм на уникальном движке UnrealEngine и не только. Адрес сайта: http://unreal.xaos.ru. Подробности на компакте.

Quake III Arena

Моды

Afterwards. Весьма любопытный мод. Чем-то напоминает ускоренный **CS**, из которого убрали большую часть элементов тактики. Такое мнение создается, видимо, из-за небольших размеров карт. А общее впечатление от режима очень даже благоприятное. Вот только требуется несколько друзей, готовых составить вам компанию.

Unreal Tournament

Моды

GTX. У мутатора **GTX** достаточно длинная история, насчитывающая шесть выпущенных версий. Трудно сказать, что конкретно легло в его основу, однако мутатор можно назвать компиляцией трех основных идей — боя на каких-то конкретных пушках, введении в игру оружия из **Unreal**, а также регенерации здоровья игрока. Мутатор не привносит в мир **UT** ничего нового. Все это было вполне доступно и раньше, правда, по отдельности. Главное достоинство **GTX** в том, что все настройки собраны в одном месте, и нет необходимости держать на диске десяток малосовместимых друг с другом мутаторов.

Codename: Gatling. Этот мутатор эксплуатирует другую популярную в модостроительстве идею — изменение свойств "дефолтных" пушек. Автор учел опыт всех людей, работавших в этом направлении, и нарисовал картину, которая ну просто обязана понравиться всем.

Киберспорт

Демки

Рубрика **"Киберспорт"** не отдает полчищам утилит и патчей ни мегабайта лишнего места на компакте. Сегодня ценное пространство справедливо занято демками от участников нашего **"Перекрестного допроса"**. Может быть, посмотрев их и прочитав интервью, вы лучше узнаете нынешних "отцов" **Q3**. А может, и нет. В любом случае, увлекательное зрелище всем квейкерам гарантируется!

Реплеи

В конце марта прошел самый грандиозный чемпионат из всех, что когда-либо проводились в России по **StarCraft: BroodWar** в дисциплине 1vs1 — **Open Top 16 Cup**. В нем приняла участие фактически вся элита российского **BW**-сообщества. Лучшие реплеи — на нашем компакте! Они, кстати, могут послужить наглядной иллюстрацией к руководству по тактике игры в **StarCraft**, очередная часть которого опубликована в разделе **"DeathMatch"**.

КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ РОССИИ

На компакте вы сможете ознакомиться с информацией о компьютерных клубах России. Не обо всех, а исключительно о тех, владельцы которых прислали нам адрес своего клуба, контактный телефон, данные по установленным компьютерам и так далее. Редакция выражает уверенность, что информация будет вам полезна.

Смотрите в разделе *Инфо Блок*.

ПО ЖУРНАЛУ

Составители: Алексей Кравчун, Федор Усаков, Олег Полянский, Николай Пегасов, Денис Давыдов и Геймер

Rulezz&Suxx

Галерея

Как обычно, на компакт идет подборка скриншотов из игр текущего выпуска R&S. Среди прочих — картинки из **Silent Storm**, нового проекта **Nival Interactive**. Смотрите, каким он будет — будущий отечественный хит!

Мастерская/ Редакторы

Статья "Звездное ремесло. Творцы StarCtaft-миров"

1. **ICE** — программка для редактирования скриптов анимации **StarCraft**.
2. **StarDraft** — программка для создания модов **StarCraft**.
3. **StarGraft** — программка для создания модов **StarCraft**.

Самопал

Статья "Трехмерная кузница. Создание трехмерных моделей для игр"

Gmax — бесплатная облегченная версия 3D Max. В программе реализованы все основные возможности полного пакета, обрезаны лишь "тонкие" функции.

Территория разлома

Статья "Что фантасты думают о компьютерных играх"

Известные российские фантасты Марина и Сергей Дяченко предоставили для публикации на компакте свой минирассказ **"МАКЛЕР И МАГИЯ"**. Вы сможете прочитать его в разделе **"ИнфоБлок"**!

Статья "Всеобщая программная анархия 2. Демо-сцена"

Шесть демо-сцен и архиватор UPX.

Почта "Мании"

Стихотворное нашествие продолжается! Компакт-диск в лице **"ИнфоБлока"** готов представить вашему вниманию ряд очередных читательских творений. Спешите видеть и читать!

Вне компьютера

Блок от "Ролемансера"



"Ролемансер" (www.rolemancer.ru) — ведущий российский сайт по внекомпьютерным играм, совместно с которым создается данный раздел на компакте.

ФАЙЛЫ

1. Самый мрачный модуль AD&D в мире Ravenloft.
2. Демоны для **d20** system.
3. RPG-ужастик **All Flesh Must Be Eaten**.
4. И, наконец, магические вещи и заклинания **"Искусства Волшебства"**!

СТАТЬИ

1. Материал **А.Дзябченко**, посвященный важному аспекту РПГ и варгеймов: ускоренному моделированию сражений.
2. Статья **Н.Пегасова** о международной выставке настольных игр в Нюрнберге 2002. Все новинки из мира ролевых, карточных, настольных игр и варгеймов!
3. Подробная информация о московском клубе интеллектуальных игр **"Лабиринт"**.

Все файлы размещены в разделе *"Вне компьютера" (раздел "По журналу")*. Все статейные материалы размещены в *"ИнфоБлоке"*.

Magic: The Gathering

Набор деклистов с прошедших турниров по Magic: The Gathering. Обновления правил. И, как обычно, Magic: Suitcase в "Софтверном наборе"!

Lord of the Rings TCG

Официальные спойлеры сета "Fellowship of the Ring" и его расширения "Mines of Moria" (формат — PDF). И русский перевод правил Lord of the Rings TCG (формат — RTF)!

Похоже на вертикальную нору хоббитов

Какой-то некрофилией отдает, вам так не кажется?

Город гномов

"Затем сели боги на своих престолах и держали совет и вспомнили о гномах, что завелись в почве и глубоко в земле, подобно червям в мертвом теле. Гномы зародились сначала в теле Имира, были они и вправду червями. Но по воле богов они обрели человеческий разум и приняли облик людей. Был старший Модсогнир, а второй - Дурин."

«Младшая Эдда», Снорри Стурлусон
(перевод О. А. Смирницкой)











Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru www.1c.ru, 1c@1c.ru

МОЗГОВОЙ ШТУРМ

Составитель: Святослав Торик

Скринтурс №05. Май

Девять картинок из девяти известных вам компьютерных игр ждут, чтобы вы их отгадали! И пятеро приславших нам правильные ответы будут вознаграждены воистину по-царски — коробочными версиями Heroes of Might & Magic IV!

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

Составление и подборка: Святослав Торик

Гвоздь номера

Windows Commander 5.0

Одна из наилучших дисковых оболочек для Windows. Когда он был еще "вторых" версий, я в него не верил — уж больно он был неаккуратный, плохонастраиваемый и малофункциональный. Тогда я верил в FAR. Но, увы, оболочка от Евгения Рошаля перестала развиваться в качественном плане (больше в количественном — плагины там всякие). Тогда-то и был взят на заметку WinCommander, к тому времени уже четвертой версии. Очень удобная штука, куча функций — фактически, наилучший гибрид Windows Explorer и FAR.

Тип программы: добрый **shareware**. Через 30 дней просто просит зарегистрировать его.

Рейтинг: 11/10.

Свежатина

CD Slow 2.1

Лучшая утилита для уменьшения скорости привода чтения CD-ROM. Зачем, спросите вы, мне уменьшать скорость привода, коли я специально брал супер-пупер-креатив-80скоростей? Отвечаю: некоторые компакт-диски (особливо болгарские и китайские болванки) жутко дребезжат при чтении оных на высоких скоростях. А в некоторых случаях диски могут и просто-напросто разлететься прямо в приводе. Таким образом, к примеру, волосатая скотинка Геймер грохнул мой диск с "Сектором Газа"; а ваш покорный слуга в припадке ненависти к зубодробительному жужжанию злобного привода стукнул системный блок, чем случайно устроил низкое форматирование жесткого диска с немедленным удалением таблицы файлов.

Отсюда вывод: если вы замечаете, что ваш привод ЖУЖЖИТ, то ставьте скорее CD Slow, снижайте скорость и наслаждайтесь тихой работой своего привода. Нервы, сами понимаете, дороже.

Тип программы: халявный **freeware**.

Рейтинг: 10/10.

Map of Moscow 4.6

Самая подробная и современная карта столицы нашей Родины (aka Москва). Программа содержит дополнительные модули для просмотра нумерации домов и фундаментов. Присутствует поиск по названию района, улицы, станции метро и так далее.

К программе прилагаются подробные инструкции и предложение купить полную CD-версию.

Тип программы: полный **freeware**.

Рейтинг: 10/10.

Невидимый калькулятор

Удивительно интересная утилитка. Суть ее работы заключается в следующем: если вы работаете с неким текстом (в Ворде, Блокноте, аське, мейлере и так далее), то, набрав формулу типа "62*2+5-6/2" (без кавычек), выделив ее и нажав сочетание клавиш **Shift+Num Lock**, получите ответ! Если вам надо, чтобы формула сохранилась, нажмите **Ctrl+Num Lock**. Действительно удобная программа, когда вам надо на лету сообразить ответ сложной формулы.

Тип программы: совсем **freeware**.

Рейтинг: 9/10.

Need4Space

Удобнейшая программка для весьма необычной очистки хард-диска. Она не опустошает корзину и не лезет в Temp-директории. Она просто ищет на жестких дисках одинаковые файлы с возможностью дальнейшего удаления дубликатов. Параметров задачи поиска — огромное количество, от расширения до размера. Крайне удобно для тех, кто недоумевает, куда девается свободное пространство на диске.

Тип программы: самый что ни на есть **freeware**.

Рейтинг: 10/10.

SmartButler

Очень интересная утилита. Занимается тем, что читает вслух тексты, приходящие по ICQ или другим коммуникационным программам. Не совсем понятна реальная польза от программы, но ради прикола поставить можно.

Тип программы: **shareware**. Просит зарегистрироваться через несколько дней пользования.

Рейтинг: 8/10.

Добавления/апдейты

WinAmp 2.79c

Очередная версия знаменитейшего проигрывателя файлов формата mp3 и не только. В этот раз улучшилась поддержка MIDI, плагинов и еще пары мелочей. Вроде ничего плохого нет — так что можно смело ставить.

Тип программы: знаменитый **freeware** (Stop bugging me!).

Рейтинг: 10/10.

WinAMP/plugins

Новые дополнения для WinAMP'а:

mp3PRODecoder. Плагин, позволяющий проигрывать файлы нового формата mp3PRO. Учитывая, что обычный Winamp пока не умеет этого делать, mp3PRODecoder может очень и очень помочь.

Focal Point. Сборник красивых визуализаторов.

MagUp. Очень классный плагин. Позволяет работать с основными функциями не в самом винампе, а в маленьком скрытом окошке, располагающемся в левом верхнем углу.

Все плагины находятся в одном архиве. Распакуйте его в любую директорию и последовательно запустите все exe-файлы.

Скринсейверы

Три скринсейвера представлены вашему вниманию. Один из них, который, если честно, ни к селу, ни к городу, создан фанатом группы Orgy. В процессе сейвинга скрина показываются фотографии каждого из членов группы и проигрывается оригинальный сэмпл.

Есть еще два забавных скринсейвера, которые призваны... отпугивать проходящих мимо сотрудников офиса от вашего компьютера. Называются они Don't Touch My Computer! (1 и 2 соответственно). Сделаны полностью на flash'е.

Dirty Little Helper

Как и в прошлый раз, предсказать появление новых дополнений для маленьких грязных читеров невозможно, поэтому, в случае если появится чего новое, — обязательно выложим.

Стандартный набор

Magic Trainer Creator. Специальная утилита, предназначенная для "ломания" игр, которые хранят данные об игровом процессе в оперативной памяти (а это делает подавляющее большинство игр). Легко позволяет изменить количество жизней, денег и



Английская и Русская версии от компании "БУКА" и 3DO

"Таких игр на Земле не делают.. Должно быть, Люди в Черном опять кого-то растаможили..." **3DFiles.ru**
"Долгожданная революция в мире "Героев Меча и Магии!" **www.dtf.ru**





Самая популярная пошаговая стратегия "Герои меча и магии" снова возвращается. После того, как катаклизм уничтожил Эрафию, Эмилия Найтавен потеряла всё. Оставшись одна, в новом ужасном мире, она собирает всех способных сражаться, для решительной борьбы. Но затем появляется бессмертный король Магнус, который требует уступить трон нового королевства. В его распоряжении, не только безжалостные драконовы големы, но мощная машина, способная управлять разумами тех, кто находится вблизи него. Как Эмилия сможет защитить свое королевство против такого противника? Скоро ее ближайшие друзья станут заклятыми врагами. И снова, она остается в полном одиночестве.

3DO™





По вопросам оптовых закупок: обращаться по тел. (095) 111 5156, 111 5440, e-mail: sales@buka.ru

прочих ресурсов, без которых ох как сложно выиграть. Плюс необходима игроку, который собирается сломать игрушку, пользуясь информацией из рубрики *"КОДекс"*.

Magic Suitcase. Крайне полезная программа, предназначенная для любителей **Magic: The Gathering**. Является справочником по картам для MTG и тестовой площадкой для проверки собственных колод. Проста и удобна в использовании. Сейчас в ее базе все существующие карты.

Как обычно, на компакт выкладывается **DivX 5**, без которого, помимо прочего, вы не сможете посмотреть заставочный ролик. И — вновь! — **Adobe Acrobat Reader**, необходимый для чтения PDF-файлов.

ДРАЙВЕРА

Составитель: Дядя Федор (fedor@igromania.ru)

На сей раз в ваше безраздельное пользование поступят новейшие драйвера **NVIDIA Detonator ver.28.32** для **Windows 98/Me, Windows 2000/XP** и **Windows NT 4.0** от **21 марта 2002** года.

NVIDIA Detonator ver.28.32 — внеочередная референс-версия, еще не получившая сертифицированного **WHQL** клейма от **Microsoft.** Официально не поддерживается и не гарантирует стабильной-безглючной работы. Однако содержит в себе ряд оптимизаций, связанных с поддержкой **GeForce 4** и скоростью работы в некоторых играх. В частности, при использовании *именно данной версии* напрочь исчезли пакостнейшие графические эффекты, преследовавшие видеокарту **GeForce 4 MX440** (читайте обзор в этом номере — статья **"Четвертая генерация предела совершенства"**). Весьма и весьма рекомендую!

ВСЯКОЕ РАЗНОЕ

ИнфоБлок

То, что есть всегда

1. Перечень номеров *"Мании"* с указанием, в каких номерах (из числа еще присутствующих на складе) какие руководства и прохождения публиковались (на страницах журнала или на компакте).

НАПОМИНАЕМ, ЧТО ВЫ МОЖЕТЕ ЗАКАЗАТЬ ТРЕБУЮЩИЕСЯ ВАМ НОМЕРА.

2. Информация о технической поддержке, инструкция по использованию **Magic Trainer Creator** в немирных целях и инструкция по установке файлов в **"Deathmatch"**.

3. Сводная **ТАБЛИЦА КОМПЬЮТЕРНЫХ КЛУБОВ РОССИИ**.

4. Информация **о работавших над компактом, о музыке и о ролике на компакте**.

То, что есть только на этом компакте

1. Статьи, предоставленные порталом **"Ролемансер"**.

2. Пачка стихотворений от **Геймера&Кати** в рамках **"Почты "Мании"**.

3. Рассказ **"Маклер и магия"** от Марины и Сергея Дяченко. Маленький, но вам понравится.

4. Вероятно — статьи, предоставленные порталом **Unreal.Xaos**.

ДРАФТ

В директории **/DRAFT** на компакте в формате **.RTF** лежат исходники всех текстовок, которые пошли на компакт. Если вдруг оболочка у вас не запускается или глючит — ищите там подробности по инсталляции и вообще развернутые описания всего того, что на компакте находится.

Для вашего удобства все разделы на компакте организованы крайне логично и в соответствии со структурой рубрики "CD-Мания". Если вдруг у вас что-нибудь не заладилось, разобраться в директориях не составит труда.

CD-МАНИЯ

Редактор рубрики "CD-Мания" и компакт-диска: ГЕЙМЕР ***(gamer.sobaka.igromania.ru).***

Редактор "Игровой зоны": АЛЕКСЕЙ КРАВЧУН.

Программирование компакт-диска: ДЕНИС ВАЛЕЕВ aka ДИОНИС.

Дизайн оболочки компакт-диска: ИЛЬЯ 'J.B.' ГАЛИЕВ.

В подготовке компакта принимала участие, как обычно, добрая половина редакции журнала "ИГРОМАНИЯ". Вторая половина оказывала моральную поддержку первой. ■



1С

snowball.ru™
технология творчества



Уже скоро.







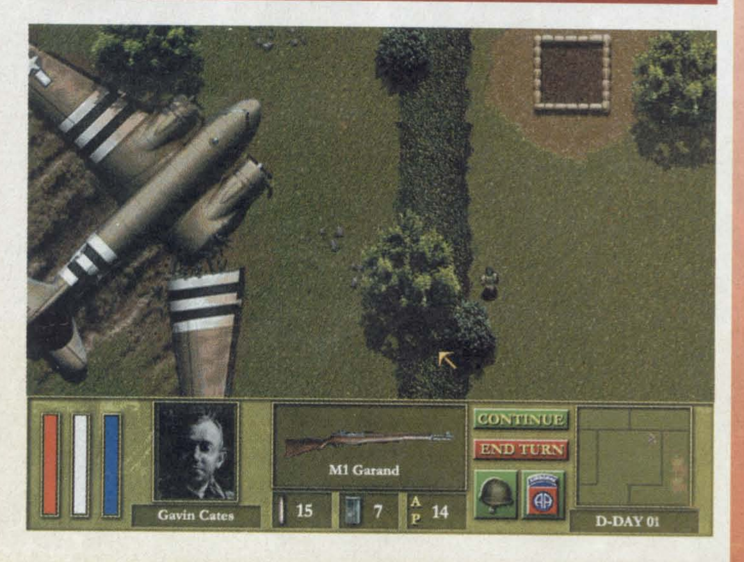


Над материалами рубрики "ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД" трудились:
***Sarcastic Parrot** (retro_parrot@yahoo.com) и **Матвей Кумби** (cumbi@igromania.ru)*

ПЕРВЫЙ ① ВЗГЛЯД

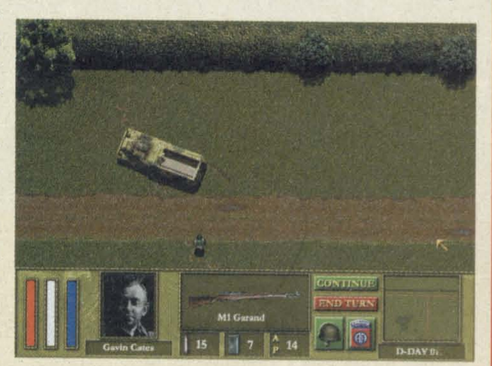
All American: The 82nd Airborne in Normandy

Жанр:	**Turn-based strategy**
Издатель:	**Shrapnel Games**
Разработчик:	**Shrapnel Games**
Похожесть:	**All American: The 82nd Airborne in Normandy**
Системные требования:	**P-200, 32Mb**
Мультиплеер:	**Без подробностей**
Дата выхода:	**Май-июнь 2002**



All American: The 82nd Airborne in Normandy представляет собой помесь UFO: Enemy Unknown и Close Combat: походовая тактическая стратегия, но с видом сверху. Это несложная стратежка именно для тех, кто уже устал от казуальных "дирхантеров", но все еще не в настроении очень глубоко вникать и уж тем более тратиться на апгрейды.

The The 82nd Airborne является прямым потомком The 101st Airborne и повествует о славных стычках 82-й воздушно-десантной дивизии с фрицами в Нормандии немного к северо-востоку от дивизии 101-ой, не менее воздушно-десантной. Это примерно как если бы русские сделали игру о бессмертном подвиге такого-то советского мотострелкового батальона во время освобождения райцентра в восточной Польше. Патриотизм на курьих ножках.



Сиквел состоит из 9 кампаний, разбитых на 27 миссий, и бесконечного количества генерируемых битв. Разработчики обещают доработать и повысить реалистичность технических характеристик стрелкового оружия и взрывчатки, коих планируется 35 видов, плюс поддержка артиллерии, минометов, противопехотные мины и прочие препятствия. Как и в первой части, перед вылетом вы набираете команду для высадки. Всего в вашем распоряжении будут 48 десантников с индивидуальными параметрами и навыками. Также игра отличается от предшественника улучшенным AI, моделью повреждений, основанной, по словам Shrapnel Games, на реальных испытаниях, новой музыкой и звуковыми эффектами, а также проработкой местности на уровне карт Close Combat.

Ghost Recon: Desert Siege

Жанр:	**Tactical Action**
Издатель:	**Ubi Soft**
Разработчик:	**Red Storm**
Похожесть:	**Ghost Recon, Rainbow Six, Operation Flashpoint**
Системные требования:	**PII-400(800), 64(128)Мб, 16(32)Мб 3D уск.**
Мультиплеер:	**Интернет, локальная сеть**
Дата выхода:	**Апрель-май 2002 года**



В наше время жанр тактических шутеров переживает что-то вроде ренессанса. Посмотрите на количество заявленных продолжений Operation Flashpoint, попытайтесь подсчитать количество свежеанонсированных тематических проектов — и вы поймете, что через полгода-год на нас буквально обрушится вал разношерстных "симуляторов солдата". Впрочем, пока новички безуспешно стучатся в ворота индустрии, старый конь Red Storm продолжает медленно, но верно тянуть свой плуг по разработанной борозде сериала Rainbow Six.

Итак, аддон к неофициальному сиквелу второй части (да-да, все так страшно) знаменитой игры называется Desert Siege и продолжает историю спецотряда "Призраков", главной движущей силы на фронте борьбы с международным терроризмом. На этот раз события перенесут группу наших головорезов на пылающий континент, и зона миротворческой деятельности "Призраков" раскинется на доброй половине всей Северной Африки. По ходу действия придется побывать в Эфиопии, Египте, Ливии, Алжире и еще бог знает где, выполняя опасные задания по саботажу промышленности стран-отступниц, рекогносцировке захваченной разнообразными повстанческими группировками местности, зачистке кишлаков и аулов от всякой террористической нечисти — ну и тому подобное.



Главное отличие Desert Siege от оригинала — многократно улучшенный AI противников. Отныне враги мировой демократии научатся не только грамотно патрулировать территорию, но и заходить с тыла, прочесывать подозрительные кусты автоматными очередями, а перед входом в занятый нашими сарай бросать в окно дымовые шашки и гранаты со слезоточивым газом. Движок, до этого изображавший степи среднерусской возвышенности и тенистые грузинские полесья, отлично справился с прорисовкой пес-

чаных барханов, редких саксаулов и "урбанистического развала" — заброшенных нефтяных вышек, ржавых железнодорожных составов на забытых рельсах и палаточных военных баз. Кроме того, теперь боевые действия будут больше походить на крупномасштабную военную операцию, чем "скрытные миссии" в тылу врага: в ристалищах будут задействованы десятки компьютерных "статистов", над головой — проноситься вертолеты и штурмовики, а далекие глухие взрывы и зарево от горящих нефтехранилищ на горизонте обещают придать происходящему известную эпичность.

Однако, если отодвинуть в сторону новые декорации и на время позабыть о пяти свежих видах оружия и десятке новоиспеченных оперативников, в самом ближайшем будущем нас ждет очередная порция все того же старого, доброго и невероятного **Ghost Recon**. **Red Storm** сегодня дежурит по столовой — покупайте оригинальный CD и скорее спешите за добавкой.

Grandia 2

Жанр:	**Japan RPG**
Издатель:	**Ubi Soft**
Разработчик:	**Game Arts**
Похожесть:	**Final Fantasy VII-VIII, Septerra Core**
Системные требования:	**Не объявлены**
Мультиплеер:	**Нет**
Дата выхода:	**Весна 2002 года**

Перед тем как навсегда сгинуть в пучине межиндустриальных разборок и сойти с производственного конвейера, игровая приставка **Dreamcast** оставила богатое наследство потомкам. Гигантское количество невостребованных игровых тайтлов неожиданно объявляются на PC или PlayStation 2, а множество именитых приставочных игр периодически всплывает в виде более-менее пристойных портов на совершенно неожиданных платформах. Выражение "приказала долго жить" на наших глазах медленно, но верно обретает буквальный смысл.



Grandia — культовая RPG на Dreamcast, выполненная в легко узнаваемой манере "аниме-ролевиков" с участием унисекс-героев с непропорционально большими глазами, "условно-походовыми" сражениями с применением двухметровых кладенцов и чудовищных гипер-нунчаков, а еще задушевной помесью достоевщины с санта-барбарой, всплывающей в диалогах в коротких перерывах между могучими ристалищами. К завоеванию PC создатели **Grandia 2** (первую часть сериала мы, похоже, так и не увидим) подошли во всеоружии. Вместо мутных "приставочных" текстур были срочно изготовлены их высококачественные тридцатидвухбитные аналоги, в моделях персонажей заметно прибавилось полигонов, а тусклое телевизионное разрешение было заменено на приемлемое в наших краях 800x600.

В остальном же — никаких изменений по сравнению с оригиналом. Все эти многочасовые пробежки по безразмерной карте, "случайные" встречи с монстрами, поиски зловредного колдуна, пространные диалоги о судьбах фэнтезийного мира и тому подобное. Боевая система стандартна для игр такого типа: условно сражения поделены на несколько фаз, ограниченных по времени, за которое нам нужно успеть отдать приказы своим подчиненным — атаковать, обороняться, сотворить деструктивное заклинание или прыгнуть в соседнюю клеточку. Сражения, как и подобает всякой анимешной RPG, обставлены с величайшим артистизмом: на каждый



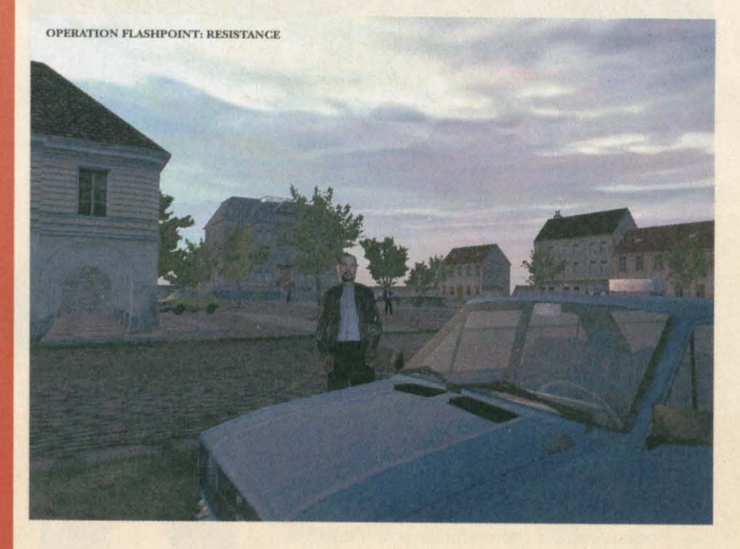
взмах посохом отведено несколько роскошных спецэффектов, а уж демонстрация какого-нибудь заурядного файерболла и вовсе выглядит со стороны как праздничный первомайский салют.

Впрочем, несмотря на многочисленные приставочные клише, **Grandia** в рамках ограниченного PC-рынка смотрится весьма свежо. Ведь настоящие jRPG (корейские и прочие подделки не в счет) появляются в наших краях настолько редко, что каждый случайный путник из Dreamcast-стана надолго становится желанным гостем нашего аула высоких технологий.

Operation Flashpoint: Resistance

Жанр:	**Tactical Action**
Издатель:	**Codemasters**
Разработчик:	**Bohemia Interactive**
Похожесть:	**Operation Flashpoint: Cold War Crisis, Delta Force**
Системные требования:	**PII-850, 256Mb, 64Mb 3D уск.**
Мультиплеер:	**Интернет, локальная сеть**
Дата выхода:	**Июнь-август 2002 года**

Бюро островной архитектуры **Bohemia Interactive** объявило о разработке продолжения популярного тактического экшена **Operation Flashpoint**. По словам Виктора Бокана, шефа команды разработчиков, **OFP: Resistance** будет кое-чем большим, нежели просто очередной аддон.



Включенный в поставку четвертый остров Nogovo площадью около 100 квадратных километров, доработанный движок, новые модели персонажей, техники и оружия, улучшенные текстуры и визуальные эффекты, а также оптимизированный сетевой код и новые миссии для сингла и многопользовательского режима — все это ставит **Resistance** на голову выше остальных продолжений серии, ограничивающихся, как правило, вооружением и новыми миссиями.

Заматеревшая при разработке **Red Hammer** фантазия разработчиков переносит нас еще на несколько лет назад — в то время, когда на островах архипелага Malden еще не было натовского контингента. Какое-то время Nogovo был территорией СССР, но неким волшебным образом сумел отпочковаться и принять западные демократические ценности. Такая сказка о славных 70-х... Но постепенно население острова оценило все прелести нового устройства: повсеместную коррупцию, разгул преступности — в общем, все как в местных новостях 1991-го. И вот тут-то Советы и решили наложить на острова свои длинные руки помощи.

На этом месте история советского экспедиционного корпуса пересекается с судьбой Виктора Троски, бывшего сотрудника спецподразделения, доселе почивавшего где-то в глуши острова на лаврах былой славы. Дальше все просто: Виктор, за которого нам и предстоит играть, должен укрыться от преследователей, организовать и вооружить партизанский отряд и оказать оккупантам достойное сопротивление.

Тактика и атмосфера игры будут несколько отличаться от оригинального **OFP** и его приквела. Теперь нам практически всегда будет противостоять превосходящий по численности и огневой мощи противник — придется искать новые решения, более пристальное внимание уделять скрытности, беречь людей. Также появится доселе невиданная проблема — дефицит оружия. В общем, жизнь станет куда труднее и интереснее.

И последнее. В качестве выходящих с конвейера **Bohemia** дополнений никто не сомневается, но, принимая во внимания скорость, с какой разработчики штампуют сиквелы, а также их нескрываемую любовь к войскам бывшего Союза, мы уже можем ожидать выхода **Operation Flashpoint: Эхо Финской Войны** или чего-нибудь в том же духе.

Rise of the Nations

Жанр:	**RTS**
Издатель:	**Microsoft**
Разработчик:	**Big Huge Games**
Похожесть:	**Age of Empires, Empire Earth**
Системные требования:	**Не объявлены**
Мультиплеер:	**Интернет, локальная сеть**
Дата выхода:	**Лето 2003 года**



Представьте, что вы играете в **Age of Empires** или **"Казаков"**. Начинаете с полного нуля, то есть с парой крестьян и сараем планировки каменного века. Потом мало-помалу добираетесь до бронзового века, до железного, изобретаете порох, пушки, строите крепости. А дальше (вот в чем вся соль!) — дальше налаживаете серийное производство автоматического оружия, строите крейсера и самолеты, закатываете в пусковые шахты ядерные ракеты. **Empire Earth**, спросите вы? Не совсем.

На первый взгляд игра кажется очередным клоном **Age of Empires**, но ряд интересных решений, заимствованных из нескольких удачных походовых стратегий и RTS, превращают ее в эдакий апофеоз **AoE**-идеи.

Как вы уже поняли, одним из таких решений можно считать полный набор технологий от колеса и земледелия до воздухоплавания и искусственного интеллекта. При переходе на новый уровень развития вы получаете доступ к новым



типам строений и боевых юнитов, а также открываете новые виды ресурсов. Может показаться, что подобный разброс чрезмерно усложнит и растянет игровой процесс, но разработчики уверяют, что это не так. Освоение игры не займет более 20 минут, а настоящим мастерам будет под силу привести свой народ из каменного века в эру информационных технологий примерно за час. Игровой баланс обещает быть отточенным и гибким. Возможно, одной из сторон удастся использовать, например, винтовки против мушкетов и таким образом молниеносно решить свои территориальные проблемы. Но особо не надейтесь ворваться в стройные ряды лучников и гоплитов современным танком — на такое здешний AI не рассчитан.

Вторая из новых черт игры открывает перед вами еще большие возможности. Отныне ваша территория обозначается четкими культурными границами, как в последних **Civilization**. За пределами границ строить запрещается, поэтому экспансия в **Rise of the Nations** принимает более планомерный характер, нежели простой раш. Границы можно расширять, возводя новые города или захватывая неприятельские. Именно захватывая. Вовсе не обязательно жечь вражьи постройки, чтобы расчистить площадку под свои — как только вы выдворите войска неприятеля из города, все его строения перейдут к вам. И еще одно новшество по части границ: войска, оказавшись на вражеской территории и не получив вовремя припасов с родины, постепенно теряют здоровье и эффективность.

По части правил войны нас тоже ждет несколько новинок. Все юниты имеют три зоны повреждений: фронтальную зону, фланги и тыл. Атакуя врага лоб в лоб, вы встречаете максимальное сопротивление. Фланги защищены слабее, а хороший удар в тыл наверняка позволит выиграть сражение даже у превосходящего по численности противника. Раш, повторяю, пройдет не всегда.

Напоследок пару добрых слов в адрес графического исполнения: полностью трехмерные модели — детализованные и разнообразные. Судя по скриншотам, и анимированы недурно. Да и ландшафт выглядит приятно и гармонично. На мой взгляд, за счет игровых правил **Rise of the Nations** способна занять неплохие позиции на рынке — стоит обратить на нее внимание.

Shaman

Жанр:	**RPG**
Издатель:	**Boston Animation**
Разработчик:	**Boston Animation**
Похожесть:	**Darkened Skye**
Системные требования:	**Не объявлены**
Мультиплеер:	**Без подробностей**
Дата выхода:	**Предположительно 2003 год**

Boston Animation — уникальное в разработчицком мире явление: контора с креативным центром в Киеве и представительством в... Массачусетсе. Ее бывшие сотрудники сотрудничали с **Blizzard** и **Sierra** и, судя по некоторым косвенным уликам, предположительно и были теми самыми "неизвестными



художниками", что ваяли замечательные мультфильмы для скоропостижно скончавшегося **Warcraft Adventures**. А кроме того, именно эти хлопцы ответственны за выход весьма симпатичной action/adventure **Darkened Skye**. Спорим, вы бы ни за что не догадались, что рыжая Скай в оригинале говорила вовсе не голосом принцессы Жасмин, а на чистом украинском языке?.. Впрочем, как бы то ни было, основательно поднаторев в "конфетных сказках", для своего следующего проекта **Boston Animation** выбрали еще более концептуальную тему — легенды и мифы доколумбовой Америки.

Сюжет "эпического приключения" (для проформы, однако, именуемого просто RPG) **Shaman** начинается тогда, когда в эпоху Надвигающейся Тьмы престарелый шаман одного племени отправился в страну вечной охоты, назначив преемником ничем не примечательного молодого охотника. Чтобы добиться расположения старейшин и занять вакантный пост деревенского колдуна, нашему индейцу предстоит отправиться в далекое путешествие в Страну Теней, пройти множество испытаний, найти пропавшего брата, совершить парочку-другую подвигов и раз и навсегда искоренить все окрестное зло.

Уникальность **Shaman** как игры заключается в ее первобытном антураже. Огромные пространства лесов и прерий, по которым, повинуясь законам игровой экосистемы, бегает разнообразная дичь, а под ногами — тысячи полезных трав, чьи магические и лечебные свойства нам предстоит изучить на пути совершенствования в нашем шаманском искусстве. Вокруг вовсю кипит жизнь — в каждом камне заключен таинственный дух, в каждом лесу — свои загадочные обитатели, а в каждой деревне — новые приключения, встречи и неожиданные сюжетные ходы. Мир **Shaman**, в точности по древним ролевым заветам, отлично приспособлен для *жизни*, а не только примитивного продвижения по накатанным сюжетным рельсам вдоль красивых бэкграундов.



В пути придется добывать себе пропитание охотой, а заодно и наращивать боевые скилы в стычках с местными брандашмыгами. Интересно обстоят дела и с системой заклинаний. Вместо стандартных магических книг и надоевших спеллов начинающие адепты шаманизма используют так называемые сборные тотемы, изменяя положение различных ритуальных ингредиентов в соответствии с типом создаваемого заклятия. То есть, хотите вы, к примеру, стать сильным, как медведь — навертите на широкий шест старую медвежью шкуру, повесьте наверху зубы гризли, трижды ударьте эдаким посохом о землю и со словами "ватонга-ватонга" совершите скриптовый ритуальный танец. Или же наоборот, если пожелаете научиться левитации, то будьте добры найти и собрать тотем из перьев горного орла, лапок болотной выпи и прочей летающей живности. Занятно — слов нет.

Сейчас **Shaman** находится в той стадии разработки, когда последний концепт-арт уже готов, а вот первые скриншоты еще выглядят неважно. Впрочем, мы торжественно клянемся во все глаза следить за дальнейшей эволюцией этой единственного в своем роде симулятора настоящего североамериканского чингачгука.

Specnaz

Жанр:	Tactical Action
Издатель:	Нет
Разработчик:	Byte Software Ltd
Похожесть:	Ghost Recon, Operation Flashpoint
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Дата выхода:	2003 год

Не секрет, что сюжеты практически всех без исключения тактических экшенов последних лет — отголоски страшного эха войны. Холодной войны. Куда бы ни забросили нас добрые разработчики, от душных тропиков до полярной пустыни, — всюду нашим наипервейшим врагом становились ненавистные "совьеты" с непременными атрибутами вроде матросских тельняшек, мохнатых ушанок и автоматов Калашникова самых разнообразных модификаций. А если вдруг русский солдат и становился главным героем игры, то непременно выступал в амплуа дезертира, перебежчика и предателя светлых социалистических идеалов. Теперь вы понимаете, почему новость от маленькой, но дерзкой игроделоперской конторы **Byte Software Ltd** была поначалу воспринята как очередной сезонный розыгрыш. Шутка ли, во всеуслышание объявлять о разработке игры с труднопроизносимым названием **Specnaz**!

Впрочем, никакого розыгрыша: игра о приключениях русского "отряда specialnogo naznaceniya" уже давно находится в разработке и постепенно начинает обретать четкую форму. В первую очередь это будет популярный ныне жанр тактических симуляторов, а за точки отсчета взяты чрезвычайная реалистичность **Ghost Recon** и беспрецедентная свобода действий **Operation Flashpoint**. Уникальный игровой движок Amoeba ("Амеба"?), по заверениям авторов, отлично справляется с прорисовкой как открытых, так и закрытых пространств, что обещает привнести некоторое разнообразие в игровой процесс. Редкие скриншоты пока что демонстрируют отличный уровень детализации игровых моделей, а пресс-релиз обещает удивить нас высококачественными текстурами иракских пустынь, кубинских джунглей и таджикских степей.

Уже сейчас, помимо разнообразных международных экстремистов и не менее интернациональных боевиков, в списке наиглавнейших противников нашего отряда specialnogo naznaceniya числятся такие колоритные организации, как, например, Delta Force и Spec Ops, что не могло не отразиться и на арсенале наших врагов. Так, наряду со старыми советскими винтовками и допотопными "браунингами", враги вовсю собираются использовать новейшие разработки натовского ВПК. Не отстанут от буржуазных агрессоров и наши вояки: на текущий момент в арсенале спецназа находится более двадцати единиц разнообразного реально смоделированного стрелкового вооружения, среди которых наряду со стандартным набором из АКМ-74, винтовок Драгунова и гранат РГД-5 числятся и такие экзотические вещи, как VSS "Vintorez", пистолет Steckin'а и даже главное секретное оружие всех русских солдат — Specnaz Shovel. Кроме шуток! Лопата — лучший друг солдата.

Помимо одиночной игры, большой акцент в **Specnaz** сделан на многопользовательские ристалища, причем разработчики не собираются ограничиваться стандартным "дефматчем". Будут и "битвы за флаг", и "взятие крепости", и сражения Delta Force vs. Specnaz, и даже скоростные поединки на атомной электростанции под мерное тиканье включенного на обратный отсчет таймера самоуничтожения ядерного реактора. В целом, проект еще крайне далек от завершения, но мы всеми силами постараемся следить за развитием событий. Военный патриотизм нынче в моде.

Star Wars: Knights of the Old Republic

Жанр:	**Action/RPG**
Издатель:	**LucasArts**
Разработчик:	**BioWare**
Похожесть:	**Baldur's Gate, Project Eden**
Системные требования:	**Не объявлены**
Мультиплеер:	**Без подробностей**
Дата выхода:	**Зима 2002 года**

В позапрошлом году полнометражные эксперименты Дж. Лукаса одновременно вызвали бурю восторженных воплей и столько же разочарованного ворчания. Последние же творения на тему от **LucasArts** не способны даже и на такое. Заметьте: сначала игру ждут, проявляют к ней повышенное внимание и стараются быть в курсе. Все оттого, что бренд "Star Wars" всегда ассоциировался у нас с качеством, с ярким исполнением и романтикой звездных приключений. Но смотрите: как только игра появляется на прилавках, о ней все благополучно забывают. Разве что пара аркадок осталась в памяти. Прочие экземпляры практики нетрадиционной медицины рекомендуют фанатам как рвотное. Одна **Battle for Naboo** чего стоит...



Проект **Star Wars: Knights of the Old Republic** ставит перед собой цель реставрировать отношение публики к миру Звездных Войн, вернуться к старой доброй классике. Воссоздать вселенную без Джа-Джа и боевых дроидов Торговой Федерации.

Игра представляет собой стильную смесь экшена от третьего лица и RPG и повествует о событиях, происходивших в Республике за 4000 лет до тех, что известны нам по Первому Эпизоду. В то время как Республика отмокает после войны с темными Лордами, на нее надвигается новая опасность — Sith. По традиции жанра, на пути у зла остаетесь только вы и еще пара таких же секретных засланцев — ваша партия.

RPG-система и правила поединков почти полностью заимствованы из **Baldur's Gate**, с поправкой на большую активность и драйв. Всего в игре присутствуют шесть классов героев. Известны следующие: солдат, развед-



чик, охотник за головами и, естественно, джедай. Три расы героев, как и сюжет, **BioWare** пока не разглашает. Что касается двух наших попутчиков, то ими могут быть представители практически любых рас и даже различные модели роботов.

Вселенная игры состоит из десяти миров, на которых вам предстоит побывать. Среди них известный по фильму Tatooine, а также родная планета wookie — Kashyyyk, академия джедаев на Dantooine и планета Korriban, дом Sith.

Помимо собственно игры (расположение камеры, судя по картинкам, произвольное), вам представится возможность поиграть в несколько вшитых мини-игр — погонять на глайдере или на мощном звездолете, пострелять из турели...

В общем, пока об игре известно немного, и рано делать какие-либо серьезные выводы, но откровенным бастардом **Knights of the Old Republic** родиться не должен. Ибо — верим в **BioWare** (стих)!

Zoo Tycoon: Dinosaur Digs

Жанр:	**Tycoon**
Издатель:	**Microsoft**
Разработчик:	**Blue Fang Games**
Похожесть:	**Zoo Tycoon**
Системные требования:	**PII-233, 32Mb, 4Mb Video**
Мультиплеер:	**Нет**
Дата выхода:	**ето 2002 года**

Для тех, кому на глаза не попадался **Zoo Tycoon**, напомню, что это самый обычный экономический сим, похожий практически на все, что имеет в своем названии приставку **Tycoon**. Единственным отличием **Zoo** от всевозможных **Roller Coaster**'ов и **Transport**'ов была возможность разводить и выращивать активы (то бишь зверей). В остальном же — обычное одухотворенное строительство и родительский уход за разросшимся детищем.

И вот, окрыленная относительно удачными обьемами продаж **Zoo Tycoon**, **Microsoft** решает выпустить этот... хм... аддон. Дальше говорю, зажмурив глаза и стиснув зубы (*чревовещание? — **прим. ред.***). В игру добавлены 20 видов животных юрского и мелового периодов, в том числе тира-



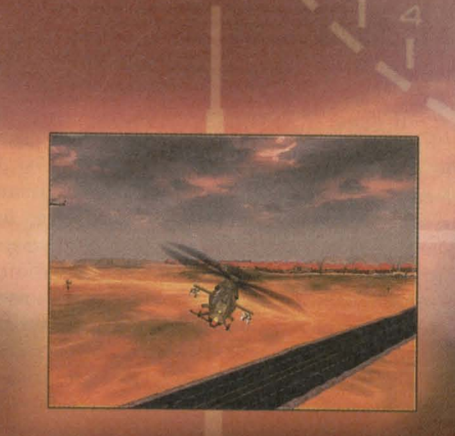
нозавры и саблезубые тигры. А вместе с ними в арсенал строителя придут новые аттракционы, кафе и закусочные, а также всевозможные элементы антуража: статуи динозавров, гигантские скелеты, места любительских археологических раскопок, мини-вулканы, несколько видов бетонных и электрических заборов и целый ворох представителей тогдашней флоры — всего более ста объектов. Кроме привычных папоротников, динозаврам понадобятся специальные смотрители (обычные ветеринары в клетку к голодному ящеру не полезут).

Дальше — больше. Соединив в одном зоопарке тварей, разделенных эволюцией минимум на 55 миллионов лет, они предлагают запихнуть их в одну клетку и посмотреть — а что будет? Как игуанодоны уживутся с гиенами, а мамонты — с пингвинами? Хотите попробовать?

В заключение: **Dinosaur Digs** состоит из шести сценариев, которые, как и раньше, предлагают вам опробовать ваши навыки дизайна, управления, скотоводства и ограниченного садизма над посетителями. Если вас это заинтересовало, выбросьте свой дряхлый учебник зоологии в мусоропровод и добавьте нескольких гиббонов в вольер к велоцерапторам — пусть выравнивают прикус. ■









NOVALOGIC®
www.novalogic.ru

ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru™
лучшие игры по-русски

Уже в продаже



Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru www.1c.ru, 1c@1c.ru
NovaLogic, NovaWorld, Comanche, «Команч» и соответствующие графические изображения на территории РФ являются зарегистрированными товарными знаками NovaLogic, Inc. Все права защищены.



Юрий Кузьмин (ykuzmin@rambler.ru)

Galactic Civilizations (версия для Windows)

Жанр:	Strategy
Издатель:	Stardock Corporation
Разработчик:	Stardock Corporation www.stardock.com
Дата выхода:	Ноябрь 2002 года
Похожесть:	Master of Orion, Stars! Supernova Genesis
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сайт игры:	www.stardock.com/products/galciv/media

Если гора не идет к Магомету — надо еще немного подождать. Миллионам пользователей Windows пришлось ждать 8 лет: именно столько времени прошло с появления замечательной космической стратегии, которая работала только под OS/2. И до сих пор версии под Windows не было — случай, пожалуй, уникальный в игровой индустрии.

Брэд Ворделл, менеджер проекта Galactic Civilizations, утверждает, что он в свое время выбрал OS/2, чтобы вовсю использовать многозадачность и потому, что на Windows обсчет ходов занял бы намного больше времени. Так это или нет — за давностью лет сказать сложно. Хотя мощь электронных мозгов за прошедшие годы выросла неизмеримо, новые версии игры тоже работали лишь под "полуосью". В 1996 году появились Galactic Civilizations II, а в 1998 — Galactic Civilizations Gold. Их популярность (среди обладателей OS/2, разумеется) затмила и Master of Orion, и Doom.

К 1994 году OS/2 в России сохранилась в основном на немногочисленных машинах в академических институтах, да то — в основном из-за уникальных библиотек для математического моделирования. Правда, мне, в отличие от большинства читателей журнала, в игру поиграть удалось. В ночное рабочее время. Но теперь праздник настает и на центральной улице имени 20-летия Microsoft.



▲ Экран информации о планете.

Нам нужен мир. По возможности весь

Galactic Civilizations — пошаговая стратегия, продолжительность хода — один месяц.

Действие игры начинается в конце XXIII столетия, то есть примерно в те же времена, что и битвы **Master of Orion**. К этому времени в Галактике повстречались шесть агрессивных наций (включая, разумеется, людей). Даже добрый Булат Окуджава твердо знал, что "пряников сладких всегда не хватает на всех" — конфликты возникли незамедлительно (см. врезку). Все это — стандартная завязка для "4X" стратегии. Колонизация, развитие, технический прогресс, борьба с мятежами, торговля, строительство флота, сражения, политические интриги и выборы — весь джентльменский набор.

Мир в **Galactic Civilizations** сложнее, чем вселенная **Master of Orion**. В нем куда больше взаимосвязей. Для игры это не хорошо и не плохо — просто по-другому. Например, существует *Совет безопасности объединенных планет*, в котором у всех игроков есть право голоса. И Совет вырабатывает законы (например, можно ли бомбардировать планеты). Нарушение рекомендаций чревато неприятностями вплоть до всеобщей войны против нарушителя (а уж торговать с "осью зла" точно никто из законопослушных рас не будет). Количество голосов зависит от "политического влияния" игрока. А оно вычисляется достаточно стандартно — от числа планет, населения, "чудес света", владения некими древними мирами. В общем, примерно так же, как считались очки в **Civilization**.

Путей победы поменьше, чем в **Stars!**, и столько же, сколько в **Master of Orion 2**, — то есть три. Можно всех умясиусить, можно стать консулом Совета безопасности дипломатическим путем или, наконец, можно первым изобрести технологию, дарующую бессмертие (это вместо Антариан).

Какой IQ у Вашего AI?

Основным козырем **Galactic Civilizations** всегда был сильный AI. **Брэд Ворделл** утверждает, что AI особенно силен потому, что интенсивно обрабатывает всю доступную ему статистическую информацию о своих действиях и действиях игрока. То есть работает как хорошая корпоративная DSS — Decision Support System, система поддержки принятия решений. Например, AI может отказаться подписать мирный договор, увидев, что вы стягиваете флот к его планетам. Более того, в процессе игры AI анализирует применяемые игроком трюки и ищет наилучший ответ на них. Поэтому фантазируйте — шаблонная тактика в **Galactic Civilizations** не работает.

Хороший AI — это в стратегии половина успеха. Но и графика выглядит весьма симпатично. Посмотрите на иллюстрации — и разрешение высокое, и анимационные эффекты есть, и видеоролики. О системных требованиях ничего конкретно не говорится, но в **Stardock** обещают, что игра пойдет "на большинстве домашних компьютеров". Вероятно, нужно будет 64Мб памяти и процессор на уровне PII-400, 3D ускоритель — опционально.

Наконец, в **Galactic Civilizations** появилось много фенечек и нахлобучек, которые позволят, прямо скажем, не слишком свежей теме покорения галактики засверкать новыми красками.

Например, в игре придется решать множество этических проблем. Скажем, колонизуя планету, на которой уже живут аборигены, можно либо поработить их (+10% к производительности планеты), либо отправить в резервацию, либо занять только незаселенную часть планеты (-30% к производительности). Подобный выбор был и в **Master of Orion 2**: можно было либо устроить геноцид — или же по-

Переговоры и торговля очень похожи на то, что мы видели в Civilization III.

Как мы стали врагами

В XX и XXI веках идея о контактах с другими цивилизациями начала овладевать массами. Так называемые фантасты проповедовали о том, что Галактика населена сотнями, если не тысячами разнообразных культур.

Экспедиции на другие планеты солнечной системы обнаружили примитивную жизнь на спутниках Юпитера и в марсианских пустынях. Но первый контакт с другой разумной расой состоялся лишь в начале XXIII века. Тогда беспилотный зонд арканцев (Arceans) был засечен нашим беспилотным же спутником, оставленным на орбите около четвертой планеты Альфа Центавра.

Нам очень повезло натолкнуться на арканцев, а не на империю дренгов (Drengin). Для арканцев мы были не слишком привлекательной целью, и они на некоторое время оставили в покое Землю и наши "жалкие" марсианские колонии. Вспомните, что в XXIII веке у нас не было боевого флота — корабли несли только навигационные лазеры.

Но основной защитой космических цивилизаций на протяжении 35 тысяч лет был сам космос с его огромными расстояниями. Хотя технология звездных врат (Star Gates) уже была известна, для их работы нужны усилия с обеих сторон. Если империя запирает свои ворота — добраться до нее можно только через обычное пространство. И занимает это десятки тысяч лет.

Грустно об этом писать, но именно человеческая жадность и "предприимчивость" ввергла нас в пучину войн.

Врата, построенные арканцами между Землей и Марсом, принадлежали планетарному правительству, установившему высокие пошлины на межзвездную торговлю. И тогда ученые земных корпораций сумели за несколько сот лет изобрести то, что никому раньше не удавалось: гиперпространственный двигатель. Теперь путешествие между империями стало занимать несколько недель. И не требовало звездных врат.

К сожалению, ни один секрет долго не остается секретом. Вскоре технология стала общедоступной. И все цивилизации квадранта — Drengin, Arcean, теплокровные рептилии Altarian, отделившиеся от дренгов Torian, киборги Yor и, конечно, земляне — втянулись в бесконечную борьбу за доминирование в Галактике.



Экран настройки параметров новой кампании. Некисло, а?



Впечатляет, но несколько неразборчиво.

степенно ассимилировать население. Но в **Master of Orion** быть добрым выгодно: дополнительный народ — дополнительные рабочие руки. А здесь, похоже, не очень. Правда, к "хорошим" вроде бы лучше относятся другие расы (если припомнить историю человечества, в это верится с трудом), да и свое население довольное ходит. Кроме того, от alignment'а расы (добрый — злой) зависит и технический прогресс. Некоторые открытия доступны только расам с определенным мировоззрением.

В игре предусмотрены случайные события. Среди них — возникновение новой расы и деление существующей расы на две части. Ну прямо **Europa Universalis**! Конечно, предусмотрены и артефакты, спрятанные на планетах, и многое другое. Но обещано, что "случайные события" будут редки, и особо рассчитывать на них не стоит.

Внедрена концепция "ленд-лиза", давно известная в играх по электронной почте (например, в **Galaxy**). Смысл ее в том, что союзникам, воюющим с теми, кто вам не нравится, можно посылать не только деньги, но и оружие (космические корабли). И загребать жар чужими руками.

Как и в **Master of Orion**, очень важна экономическая составляющая. Каждая планета генерирует четыре вида ресурсов: монетки, молотки, колбочки, а вместо еды — военные ресурсы. То есть бюджеты гражданского и оборонного ведомств в **Galactic Civilizations** жестко разделены.

Введены понятия аренды и строительства в рассрочку. Причем можно выбирать из нескольких вариантов: то ли заплатить побольше вначале, то ли дольше выплачивать проценты за кредит.

О недостатках игры говорить рано. Возможно, к ним стоит отнести то, что в Windows-версии игры бои проходят без участия игрока, автоматически. Но есть игры, где это не мешает (а может, и помогает) — **Stars!**, например. Но все равно бои жалко. Посмотрим.

Не будет и полюбившегося народу конструирования кораблей. Отмазки у разработчиков стандартные: *"мы хотим, чтобы игрок сосредоточился на экономической и дипломатической составляющей, Galactic Civilizations — это совсем не варгейм"*, — говорит **Брэд**. Но кораблики могли бы и оставить.

Пока неясно и то, насколько подробной будет настройка рас в игре, но есть опасения, что все будет проще, чем в **Master of Orion** и в **Stars!**. Вам надо будет выбрать лишь одну из шести политических партий, членство в каждой из которых дает определенные бонусы. Прямо как в СССР, где доступ к спецраспределителям давало членство только в одной партии. А членство в остальных — в основном доступ к лесоповалу. Однако все эти бонусы действуют только в случае, если население вас поддерживает. А если нет — жить будет труднее не только вашим подданным, но и вам.

Верь, взойдет она

Релиз **Galactic Civilizations** обещают в ноябре. Судя по тому, что уже в феврале началось альфа-тестирование, эти сроки будут соблюдены. При этом сразу можно будет играть и с живыми соперниками через Интернет. Правда, игровой сервер разработчиков — **www.drengin.net** — платный.

Будем ждать?

Будем, но с опаской. Игра, конечно, знаменитая, и в свое время она была великолепна. Обещают сделать ее еще лучше, но выдержит ли она конкуренцию со Stars! или Master of Orion 3 — покажет только время.

Процент готовности:

85%

Юрий Кузьмин
(ykuzmin@rambler.ru)

Stars! Supernova Genesis

Жанр:	Strategy
Издатель:	Не объявлен
Разработчик:	Mare Crisium www.crisium.com
Дата выхода:	Не объявлена
Похожесть:	Stars!, Master of Orion
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сайт игры:	www.crisium.com/sn

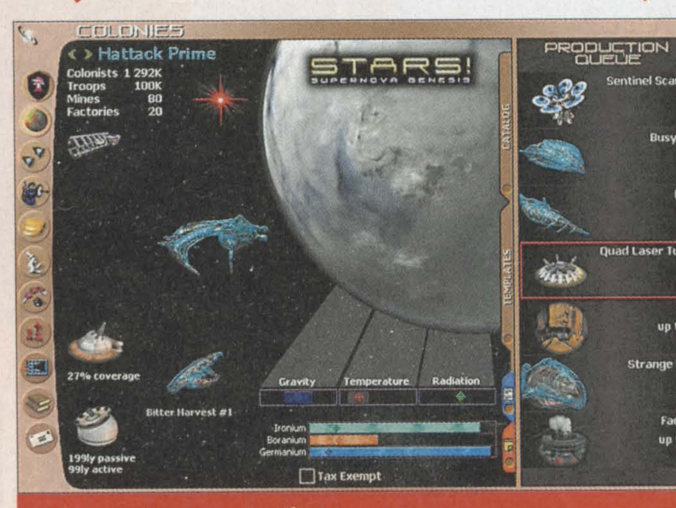
Давным-давно, в дремучем 1995 году, на свет появилась прекрасная пошаговая космическая стратегия Stars!.

От Master of Orion она отличалась более сложной и глубокой игровой механикой, ориентированностью на многопользовательский режим и убогой графикой. Кроме того, она была бесплатной.

Вскоре появилась и коммерческая версия, с разросшимся деревом технологий и бОльшими игровыми возможностями. Появилось целое сообщество игроков в Stars!, проводились международные чемпионаты, но убогость графики и отсутствие издателя вроде Microprose сказались плачевно: Stars! не получила и малой доли той славы, что выпала на долю MoO.

В 2000 году разработчики игры — Mare Crisium — надумали взять реванш. Они полностью переработали графическое оформление, сделали игру намного более привлекательной и при этом не дали исчезнуть глубокому и продуманному игровому миру.

Итак, встречайте: Stars! Supernova Genesis.



▲ Вид на колонию с орбиты.

Он сказал "поехали" и махнул рукой

Первое, что бросается в глаза: вместо скучного прямоугольного поля, равномерно заполненного звездами, — настоящая галактика. Начиная играть, можно определить ее форму — спиралеобразную, кольцевую или эллипсовидную, задать количество кластеров, туманностей и черных дыр.

Звезды время от времени будут превращаться в сверхновые со всеми вытекающими. Явное влияние первого MoO.

Сильно изменился экран колонии. Вместо скупых строчек текста — красочные изображения планет, причем вид планеты меняется по мере терраформинга (подчас приходится перестраивать климат и атмосферу под нужды вашей расы).

Колонисты научились путешествовать с планеты на планету самостоятельно, и теперь не надо отправлять транспорты для заселения новых миров. Нужно только дать колонистам стимул поменять место жительства (или наоборот, остаться на месте), задав несколько общих параметров.

Бои в игре по-прежнему протекают автоматически. Как и раньше, можно задать своим кораблям модель поведения в бою, и эти модели стали намного более разнообразными.

Вместо одного технологического дерева появился целый лес из трех сосен. Одно древо — для обычных рас и роботов, другое — для рас из параллельных миров (такие были и в предыдущей версии Stars!, они, бедняги, не могли жить на планетах и строили только орбитальные станции), и третье — для биоинженерных рас, которые все свои здания и космические корабли делают из самих себя. Счастлив ли житель, превращенный в левый задний стабилизатор, непонятно. Но давайте считать, что счастлив.

Все науки разбиты на две категории — собственно наука и технологии. Для разработки и использования технологий необходим определенный уровень теоретических исследований.

Сообщения в игре оформлены в виде газеты, выпускаемой независимыми коммерсантами. В ней, в частности, будут публиковаться объявления временно неработающих шпионов и диверсантов.

К газетным статьям можно дописывать свои комментарии, а потом сохранять получившуюся хронику игры в HTML-формате. Mare Crisium обещает публиковать такие хроники на своем сайте.

Появились новые условия победы. Раньше надо было или колонизовать некий процент систем, или развить определенные технологии, или добиться высокого уровня производства, или построить гигантский флот. Можно было выбрать несколько целей одновременно.

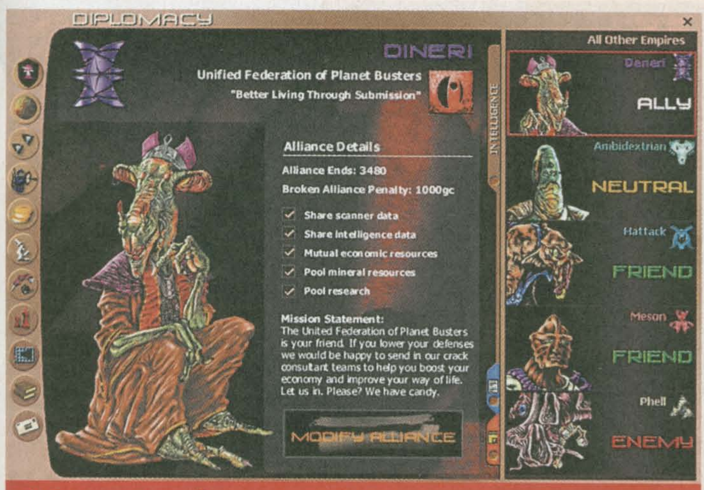
Теперь появились и "ролевые" задания: найти артефакт, захватить и удержать определенный мир (миры), решить головоломку, ключи к которой разбросаны по разным частям галактики. Или, наконец, вбомбить всех оппонентов в каменный век.

Новый редактор сценариев позволяет не только задавать параметры вселенной и условия победы, но также указывать имена звезд и их свойства. И если вы захотите смоделировать видимый с Земли небосвод — ничто не помешает это сделать.

Дипломатии в Stars! фактически не было. В многопользовательской



▲ Битвы в пошаговом режиме по-прежнему проходят без вашего участия, но выглядят куда более впечатляюще.



▲ **В свое время большое впечатление произвели дипломатические возможности в Master of Orion 2. Здесь этих возможностей больше.**

игре, конечно, можно было обмениваться почтой с другими игроками, но возможности пообщаться с компьютерными оппонентами не было. Теперь появилась система дипломатии, в которой задействован и AI. Обещают, что будет не хуже, чем MoO2.

Кроме "таинственных торговцев", которых мы видели в прошлой версии, в игре появятся независимые купцы и пираты. Купцы будут давать в долг деньги и материалы, а пиратов можно не только бояться или истреблять, но и брать к себе на службу.

Появились также шпионы и диверсанты, причем каждый из них обладает уникальным набором способностей. Пойманных шпионов можно попытаться привлечь на свою сторону, но помните, что эти беспринципные наемники работают исходя прежде всего из своих шкурных интересов.

В целом: новшеств много, но они не изменяют, а дополняют замечательную модель прошлой версии игры. И игра от этого становится еще лучше.

Среди миров, в мерцании светил...

...одной звезды я повторяю имя. И тихо матюкаюсь при этом, потому что уже полторы минуты не могу найти ее на карте. Знакомая картина? Помните Civilization III, в которой сообщения о бунтах в городе появляются и исчезают внизу экрана, а вы потом долго ищете, кто же это и где затеял бузу?

Конечно, помните. И знаете, что для стратегий, в которых приходится управлять сотнями объектов, главное — это удобный интерфейс. Иначе игра превращается в работу, а потом — в кошмар. Правда, ненадолго: даже игроков с мазохистскими наклонностями больше чем на час такой деятельности не хватает. И очередная игра-неудачник отправляется с винчестера на дальнюю полку.

Так вот, это все не про Stars!. У нее очень удобное управление и замечательная система отчетности. Немногие "взрослые" информационные системы так хорошо спроектированы. Карта галактики — удобная, масштабируемая, с хорошо читаемой подробной легендой. А кроме нее, имеется записная книжка Императора (Emperor's notebook). Это база данных на все объекты в игре: флоты, свои и вражеские, колонии, планеты, объекты строительства, шпионов, планы битв, конструкции кораблей и прочее подобное.

Объекты и сведения о них можно просмотреть, отсортировав по любому параметру (похожее было в MoO2, но здесь, кажется, будет еще лучше). Очень много наглядных графиков. Запись в базе данных связана с объектом на карте, поэтому искать его не приходится. Сообщения о событиях настраиваемые: вы сами решаете, о чем вам рассказывать, а о чем — нет (как в Europe Universalis II). И, конечно, эти сообщения можно потом просмотреть. Стоит кликнуть на них мышью, как вы перенесетесь к месту событий.

Замечательно реализовано управление колониями. Сохраняемые списки-шаблоны строительства есть уже во многих играх. Вы даете указание построить новой планете шахту, потом фабрику, потом щит и так далее. Обзываете эту последовательность "Новая планета" и после очередной успешной колонизации даете счастливым поселенцам указания на сто лет вперед двумя щелчками мыши.

Но в Stars! вы можете задать постройку, скажем, 10 шахт. Или построить столько шахт, чтобы все были заняты: не больше и не меньше. Или можно попеременно строить шахты и фабрики, пока не наступит всеобщий капитализм с человеческим лицом и безо всякой безработицы. А если шахты настроили, а население расти не желает, то в свободное время можно улучшать экологию и строить новые корабли.

Все эти приоритеты быстро (и просто) задаются и делают игру не только интересной и глубокой, но и приятной в обращении.

▲ **Основная карта. Внизу в центре — краткие характеристики выбранной планеты, внизу справа — меню приказов шпиону.**

Медленно ракеты уплывают вдаль

Графика для пошаговой стратегии не главное. Технологически Stars! не ушли далеко от Master of Orion 2. Экраны рисованные, модельки кораблей и оборудования спрайтовые и весело крутятся под мышкой, минимальное разрешение 800x600, максимальное — ого-го, и какой-нибудь "Пентиум-350" потянет Stars! без малейших усилий.

А если серьезно — то именно убогая графика стала причиной поражения Stars! в бою с первым Master of Orion. Не было там симпатичных кисок-Мрршанов, муравьев и металлических змей. А оказалось, это важно, это нужно для сопереживания жителям подопечной космической империи, для настоящего погружения в игровой мир.

В Mare Crisium ошибки учли. Игра стала не менее эпической, но куда более красивой. И, если можно так сказать о космической стратегии галактического масштаба, более домашней и уютной. Да посмотрите на картинки сами!

У нас еще до старта четырнадцать минут

К сожалению, светлое будущее проекта пока под вопросом. Это тот нечастый случай, когда хорошая игра задерживается не по вине разработчиков, а из-за отсутствия издателя.

Stars! ждали еще в августе прошлого года, и, судя по новостям, она была к тому времени практически готова. И с тех пор на сайте разработчиков время от времени появляются однообразные заметки босса Mare Crisium Джеффа МакБрайда: *"Мы ищем издателя"*. Или: *"Ура, мы нашли издателя, но он об этом еще ничего не знает"*. Все это тем более странно, что первая часть игры расходилась весьма успешно.

Возможно, разработчиков отпугивает общий спад Интернет-продаж (а первая версия продавалась в основном через Интернет). Возможно, они не верят, что люди будут платить деньги за коробку с тем, что, как они помнят, раньше было бесплатным. Конечно, эта игра весьма сложна и рассчитана на думающих людей с богатой фантазией, но ведь вышел же Capitalizm II!..

А может, дело просто в том, что у разработчиков нет хорошего менеджера по маркетингу. Или виной всему название компании — Mare Crisium, "Море Кризисов". И вдобавок ко всем неприятностям еще Master of Orion 3 скоро выходит — прямой конкурент. Или, скорее, киллер.

Но игра готова; то, на что удалось посмотреть, действительно впечатляет, и я уверен, рано или поздно мы с вами встретим рождение сверхновой. Ведь именно так переводится вторая часть названия игры — Supernova Genesis. ■

Будем ждать?

Глубочайшая игровая модель Stars! стала — кое в чем — заметно лучше. Графика полностью поменялась и теперь вполне способна удовлетворить эстетов.

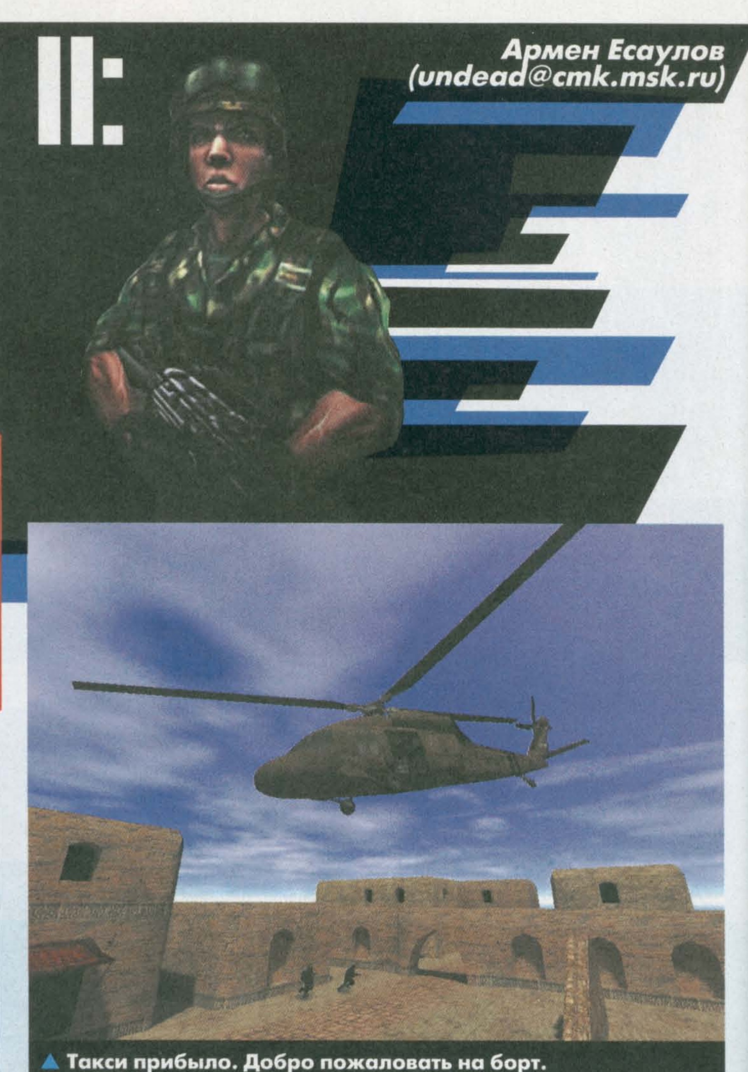
Процент готовности:

99%

Team Fortress II: Brotherhood of Arms

Армен Есаулов
(undead@cmk.msk.ru)

Жанр:	Team-based 3D Action
Издатель:	Sierra
Разработчик:	Valve Software
Похожесть:	Team Fortress, Team Fortress Classic
Дата выхода:	Лето 2002 года
Системные требования	не объявлены
Мультиплеер:	Локальная сеть, Интернет
Сайт игры:	http://tf2.sierra.com



▲ Такси прибыло. Добро пожаловать на борт.

Мы говорим "командный шутер от первого лица", подразумеваем "Team Fortress". Мы говорим "Team Fortress", подразумеваем "командный..." в общем, вы поняли. Начавшись в далеком 1996 году, эта история не могла не получить продолжения. Понимали ли энтузиасты из Team Fortress Software, что их мод для набиравшего обороты Quake через несколько лет выльется в отдельный проект, развивающийся под крылом самих Valve Software? Не знаю. Зато хорошо знаю, что сотни тысяч игроков по всему миру в свое время вознесли этот мод в разряд культовых творений игровой индустрии.

Как закалялась сталь

Впервые Team Fortress был представлен игровой общественности 24 августа 1996 года. Всего пять различных классов игроков (скаут, снайпер, солдат, подрывник и медик), никаких специальных карт, куча багов и вместе с тем непередаваемый геймплей, затягивающий на долгие часы.

По мере того как выпускались все новые и новые версии Team Fortress, разработчики из Team Fortress Software начали думать о своем следующем продукте и делать определенные наброски. В связи с возраставшей популярностью Team Fortress они стали получать заманчивые предложения от более крупных компаний, которые хотели бы взять их под свое крылышко. Выбор пал на Valve Software, которая, как оказалось, в то время как раз готовилась к выпуску своего будущего хита — Half-Life. Уже через три месяца совместных работ было принято решение объединиться. Наверное, именно со слияния Team Fortress Software с Valve и следует начинать историю Team Fortress 2 — хотя концепция игры была фактически готова еще в ноябре 1997 года.

Изначально планировалось, что Team Fortress 2 выйдет в виде мода, как и предшественник. Но в процессе разработки стало очевидно, что весь потенциал Team Fortress 2 невозможно раскрыть в простом моде для Half-Life. Было принято решение выпустить отдельный продукт. В то же время Valve не забывает и о раскрутке Half-Life. Программисты получают задание создать и отладить набор утилит для разработчиков сторонних модов. Решив убить сразу двух зайцев, Valve объявляет о начале работ над бесплатным аддоном к Half-Life — Team Fortress Classic. С одной стороны, это отличный полигон для испытаний работоспособности создаваемых утилит, с другой — все тот же полигон, но уже для проверки реакции игроков на элементы, которые можно включить в Team Fortress 2. Выход Team Fortress Classic не принес каких-то неожиданных результатов. Кто-то проглотил эту наживку с удовольствием, кто-то не без видимого раздражения. Но и у тех, и у других умы были заняты совершенно другим — ходом разработки Team Fortress 2, а о нем сообщалось слишком мало. Редкие интервью с сотрудниками Valve и короткие видеоролики не могли утолить любопытство геймеров.

К концу 1999 года стало очевидным, что Valve совершила серьезную маркетинговую ошибку, объявив о выходе Team Fortress 2 так рано (первые подробности появились уже летом 1998-го). Игроки откровенно устали ждать. Valve попытались приглушить народное возмущение, выпустив Team Fortress Classic, но эта попытка успехом не увенчалась. Последствия были сокрушительными: почти полная потеря интереса к Team Fortress 2. Официальная дата выхода игры так никогда и не была названа, поэтому с большой долей осторожности можно полагаться только на спекулятивные даты от онлайновых магазинов. Последняя такая дата — 5 мая 2002 года.

Ленин. Партия. Комсомол

Если не уделять внимания деталям классовой системы Team Fortress 2, то может показаться, что в игровой процесс не привносится ничего нового. Но это не так. Всего в Team Fortress 2 11 различных классов со своими отличительными особенностями.

Пехотинец — скорее всего, будет наиболее популярным классом. Вооружен винтовкой и гранатометом. Если вам нужна доля аркады — это ваш выбор.

Пулеметчик — молчаливый, угрюмый на вид, щедрый (на свинец) в душе. Всегда прикроет кучным огнем, при удобном расположении поможет удержать занятую позицию.

Снайпер — тише воды, ниже травы. Стреляет редко, но метко. Упрям. Без должного прикрытия жить отказывается.

Коммандо — чем-то сродни пехотинцу. Нередко подрабатывает специалистом по взрывчатым веществам — причем с немалым успехом.

Огнеметчик — пламенный привет. А вы уже отведали барбекю из вражеского снайпера? Нет? Тогда рекомендую.

Офицер — душа компании. Всегда готов поднять моральный дух своим напарникам. Инфракрасные очки и парочка дымовых шашек всегда при нем.

Рейнджер — легок на помине. Самый быстрый персонаж в игре и, как следствие, — самый уязвимый.

Медик — новая реинкарнация доктора Айболита. Наверное, самый нужный персонаж в команде. Умеет не только лечить раненых, но и возвращать к жизни умирающих бойцов.

Инженер — строитель экстра-класса. Возводит стационарные пушки. Возводит долго, но уж если возведет...

Шпион — наведет шорох в тылу


Грамотно выбранная и занятая позиция — залог успеха всей миссии.


Ребята решили ринуться напролом. Зря. Через секунду здесь будет четыре трупа.

врага. Помимо умения переодеваться во вражескую униформу, также может перехватывать радиопереговоры с близкого расстояния.

Командир — шагом марш! Харизматическая личность, стратег. Смотрит на все свысока в прямом смысле этого слова (в стратегии играли? Вид сверху помните? Вот-вот).

Миссия невыполнима — 2

Поскольку **Team Fortress 2** — игра ярко выраженной командной направленности, то разработчики стараются сделать все возможное и невозможное, чтобы игроки действовали сплоченно. Далеко не самую последнюю роль в этом играют две вещи. Во-первых, карты. Изначально их будет около 20, но с выходом игры эта цифра, думаю, начнет расти в геометрической прогрессии. Во-вторых, сценарии. Дада, сценарии. Старая добрая система постоянной беготни за флагом практически себя изжила. Чтобы разнообразить игровой процесс, **Valve**'овцы решили включить в игру модные нынче миссии по спасению всяких важных шишек, которых угораздило попасть в плен. Будут и миссии, где вам придется проявить себя в качестве матерого шпиона, подрывника и так далее. Вот что говорит по этому поводу **Гейб Ньювелл** из **Valve**: *"Некоторые карты будут связаны между собой определенным сюжетом. То, как вы отыграете первую карту, повлияет на развитие событий на второй. Например, если вы успешно выполните какое-то задание на одной карте, вы сможете получить позиционное преимущество на другой"*. Иногда вам все-таки придется бегать по картам в поисках каких-то объектов, хотя этот процесс существенно облегчается благодаря компасу. Помимо этого, игра разнообразится наличием транспорта: то вас забросят на место дислокации с вертолета, то подвезут на армейском грузовике, а иной раз придется и самим за танком побегать. Выйди **Team Fortress 2** раньше, чем **Medal of Honor**, это могло бы считаться новацией...

Добавьте ко всему этому возможность голосовой связи (о ней чуть позже) — и перед нами новое лекарство от скуки!


Медик не только лечить умеет. Он еще и свинцом подкормить может.

Красота не требует жертв

За время многолетней разработки облик **Team Fortress 2** успел несколько раз измениться. Игра сделана на сильно модифицированном движке **Half-Life**. Но некоторые вещи **Valve** оставила без изменения.

Во-первых, используется технология MRM, которая регулирует количество отображаемых полигонов в зависимости от того, насколько удалена от вас та или иная модель (игрока или, к примеру, транспорта). Попросту говоря, чем ближе вы к модели, тем больше полигонов вы видите — и наоборот. Это позволяет максимально детализировать объекты, находящиеся вблизи, в то же время расходуя меньше системных ресурсов на отображение находящихся вдали моделей.

Во-вторых, движок **Team Fortress 2** поддерживает интерполяционную анимацию. Компьютер сам просчитывает переход между двумя фазами движения (например, стрейф при беге со стрельбой) — соответственно, дизайнерам не приходится их "рисовать". Некоторые недолюбливают эту технологию, поскольку она дополнительно нагружает процессор. Ответом на такие замечания может стать лишь грамотная ее реализация.

В-третьих, у **Team Fortress 2** сложный сетевой код, работы над которым велись более года. Программисты заботятся о бедных диалапщиках, для которых лишние килобайты пересылаемой информации смерти подобны (зачастую в прямом смысле фразы). Представьте себе ситуацию: в игре одновременно находится много игроков, которые активно передвигаются, стреляют, а также общаются не только посредством текстовых сообщений, но и голосом — естественно, нужно все по максимуму отладить и оптимизировать.

Само собой, в **Team Fortress 2** будут боты — у которых, по заявлениям разработчиков, мозги далеко не из соломы сделаны: AI вроде как даже самообучающийся. Он собирает всю доступную информацию (ответ игрока на действия ботов, последствия и т.д.), анализирует ее и в следующий раз пытается действовать лучше. Такая технология позволяет ботам играть более-менее реалистично, а не тупо нестись на вас, постреливая на бегу. Кстати, о реалистичности. По заявлению одного из основоположников **Team Fortress** **Робина Уокера**, *"**Valve** не гонится за реализмом в ущерб геймплею — далеко не факт, что попадание, скажем, в голову окажется смертельным. В то же время из-за пули, попавшей в ногу, придется немного похромать"*. Не уверен, что это понравится некоторым игрокам, но с другой стороны — остальные будут более чем довольны.

Как бы то ни было, **Team Fortress II** — игра по определению долгожданная, и что бы там ни натворили (в хорошем смысле этого слова) разработчики, она наверняка найдет своих поклонников. Вопрос лишь в том, сможет ли она побороться за геймерские сердца с вовремя выпущенным и давно набравшим популярность **Counter-Strike** (и готовящемся к выходу продолжением). Думаю, что пять лет разработки не были потрачены впустую, и **Team Fortress 2** все же получит свой кусок пирога. ■

Будем ждать?
Кадры решают все. Дремучий лес для героев-одиночек, раздолье для командных игроков. Утомленные опытом разработчики выходят на тропу войны.

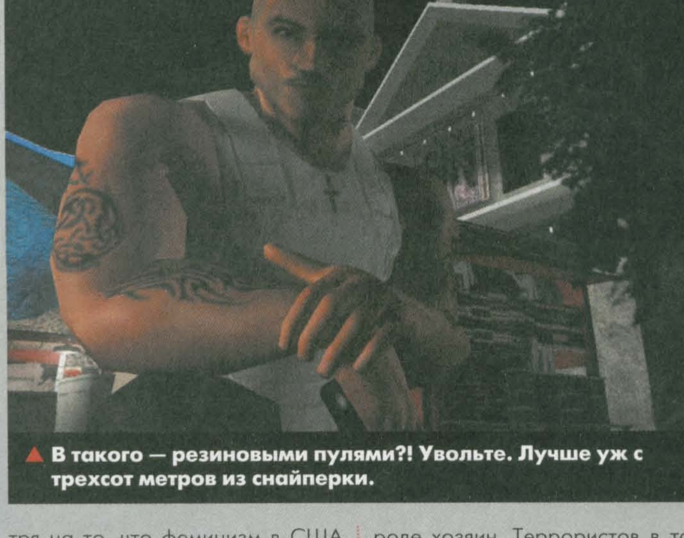
Процент готовности:
65%



Денис Марков (kiar@igromania.ru)

SWAT: Urban Justice

Жанр:	Tactical Action
Издатель:	Sierra
Разработчик:	Sierra
Издатель в России:	Софт Клаб
Похожесть:	SWAT 3: Close Quarters Battle, Rainbow Six
Дата выхода:	Конец 2002 года
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть


▲ В такого — резиновыми пулями?! Увольте. Лучше уж с трехсот метров из снайперки.

Проведите эксперимент: спросите у кого-нибудь из друзей, какие он знает симуляторы спецназа. Тут же, не отходя от кассы, получите рассказ о бессонных ночах, проведенных за Rainbow Six и Delta Force, а также подробнейшие сведения о каждой из этих игр. О SWAT 3 вспомнят лишь считанные единицы. И вовсе не потому, что игра плохая. А потому, что многие вместо того, чтобы в нее играть, просиживали дни и ночи за только-только вышедшими Quake 3 Arena и Unreal Tournament. В свое время именно они и отбили потенциальных поклонников у SWAT 3 — который, надо сказать, смотрелся чистой воды хитом. Детальнейшая проработка всех игровых аспектов, куча вооружения, интересные миссии — все это в нем было. Это был именно симулятор — не "экшен с элементами". Парадокс, но именно реализм SWAT 3 сыграл с ним злую шутку: многие предпочли ему несколько более простой и куда более знакомый Rainbow Six. Там — никаких арестов и спасения людей из зоны боя, никаких воплей "оружие на пол!" и бескровных миссий... Конечно, свои поклонники (и немало!) у SWAT появились, но все равно — таким мегахитом, как Rainbow Six, игра не стала. По крайней мере, у нас в России.

Все новое — это...

Приблизительно месяц назад Sierra объявила о разработке очередного продолжения известной серии. Название — SWAT: Urban Justice. Выход — запланирован на конец этого года. То бишь свет игра увидит одновременно с Doom III. Возникает резонный вопрос: а не останется ли SWAT в тени колосса и на этот раз?

Вопрос-то возникает, а вот ответа пока что не видно. С одной стороны, игры совсем разные, и вступать в противоборство с id — Sierra не собирается. Но с другой — кое-что все же изменится: в ущерб реализму, но во благо зрелищности. Из игры исчезает аббревиатура LAPD (Los-Angeles Police Department) — копировать с абсолютной точностью американский аналог ОМОНа авторы игры больше не собираются. По их мнению, действия настоящего SWAT слишком уж отточены и отработаны — там на кону жизни людей. Для компьютерной игры это не подходит; здесь главное — удовольствие. А какое удовольствие можно получить от игры за спецназ, половина операций которого заканчивается вообще без единого выстрела?

В Urban Justice тело человека разделено на 29 зон. То есть речь идет о гораздо более сложной системе повреждений, чем привычное "хедшот — не хедшот". При должном навыке вы сможете вывести врага из строя, не убивая его. Специально для таких целей в амуницию входят резиновые пули. Правда — вопрос, будет ли пользоваться популярностью "бескровный" вариант игры.

Среди игровых персонажей появятся... женщины. В настоящих американских спецслужбах — кто бы мог подумать! — их нет (несмотря на то, что феминизм в США цветет дурным цветом, в спецназ дам пока не тянет. И слава богу!). Также общеизвестно, что SWAT'овцы при задержании подозреваемых (у них там до суда любой маньяк — всего лишь подозреваемый) никогда не вступают с ними в физический контакт. Направленный на террориста MP-5 и зычный крик в мегафон "This is LAPD! Put your gun on the floor..." — вот и все методы. К счастью, в игре не исключена возможность физического воздействия на злодеев. Сложно представить, как это будет реализовано, но думаю, что до непосредственного участия в драке мы не дойдем — демонстрировать приемчики из арсенала Ивана Поддубного будут напарники в видеороликах или скриптовых сценках. Разработчики утверждают, что отказ от лицензии на использование вышеупомянутой аббревиатуры дает им большую свободу — что непременно скажется на геймплее в лучшую сторону.

Действие Urban Justice разворачивается в 2006 году. Лос-Анжелес прямо-таки разрывают на части три преступные группировки с дурацкими названиями Loco Riders, Krazy Boyz и Compton 187. На протяжении 16 миссий, связанных в одну кампанию, вы будете вбивать им в головы жизненно важные сведения о том, кто в городе хозяин. Террористов в том виде, в каком мы их видели в SWAT 3, из игры убрали — здесь сказались небезызвестные события 11 сентября.

Самое интересное, что все уровни игры перенесены из реальной жизни. То есть, скажем, дом мэра в игре будет с точностью повторять дом мэра Лос-Анжелеса (*неужели мэр позволил им лазить по своему дому с фотоаппаратами? —* ***прим. ред.***). Вы сможете посетить такие достопримечательности города, как Olvera Street и Griffith Observatory. Обидно только, что во время этих своеобразных экскурсий в руках у вас будут пистолет с гранатой, а не фотоаппарат.

Забил снаряд я в пушку туго

Теперь о том, чем всегда славились игры серии SWAT — об оружии и снаряжении. Перечислить все его типы и разновидности никак не получится — иначе вместо превью здесь получится внеочередная статья из серии **"Оружие в играх"**. Один только любимый мной MP-5 — в четырех разных вариантах! Ставшие классическими Steyr Aug и AK-47 тоже, несомненно, появятся — редко какая "спецназовская" игра обходится без них. Одно из самых интересных нововведений: теперь игрок может выбирать,

какие боеприпасы использовать. Хотите — берите бронебойные FMJ-патроны, хотите — те же резиновые пули. Да что там боеприпасы — при желании вы сможете нацепить на своего персонажа даже солнечные очки! Все зависит от задания и целей конкретной миссии. Что касается всяких видов брони, то здесь все как всегда — традиционные черные кевларовые бронежилеты и каски. Одно из нововведений (впрочем, не имеющее к реальному американскому SWAT никакого отношения) — большие щиты, применяемые при стычках с толпой. Гарантируется и куча всяких примочек к вашим любимым орудиям виртуального убийства. Например, оптический и лазерный прицелы — их можно навешивать практически на любые "стволы". Единственное ограничение касается экипировки персонажей: вес снаряжения теперь значительно влияет на скорость передвижения. Так что одно из двух: либо вы быстро передвигаетесь, но с минимумом брони и оружия, либо еле идете, но фактически представляете собой танк. Решать вам.

А пули летяяят, пули...

Говоря о реализме, нельзя не затронуть тему баллистики. Полет пули в **Urban Justice** просчитывается отдельно для каждой из трех его фаз: движение внутри ствола, снаружи и при попадании в какой-либо объект. Насчет первой фазы много не скажешь — все здесь зависит от конкретных характеристик той или иной "пушки". Во время второй фазы учитываются такие факторы, как ветер, гравитация, а также все параметры собственно снаряда — вращение, скорость и так далее. Что касается последней, то разработчики уверяют: прохождение пули сквозь препятствие строго определяется плотностью материала, из которого оное сделано. Так что в **Urban Justice** мы сможем простреливать двери не менее эффективно, чем в том же **Counter-Strike**.

Что касается тактической части игры — с помощью специального меню, как и раньше, можно задавать каждому бойцу линию поведения. Будут ли ваши ребята вести себя предельно осторожно, продвигаясь по миллиметрам исключительно с вашего разрешения, или ломиться напролом, поражая врагов сначала своей смелостью, а потом и пулями — все зависит лишь от игрока.



Баллистическая траектория рассчитывается отдельно для каждой пули. Хотя для M16A2 это трудновато — скорострельность недетская.



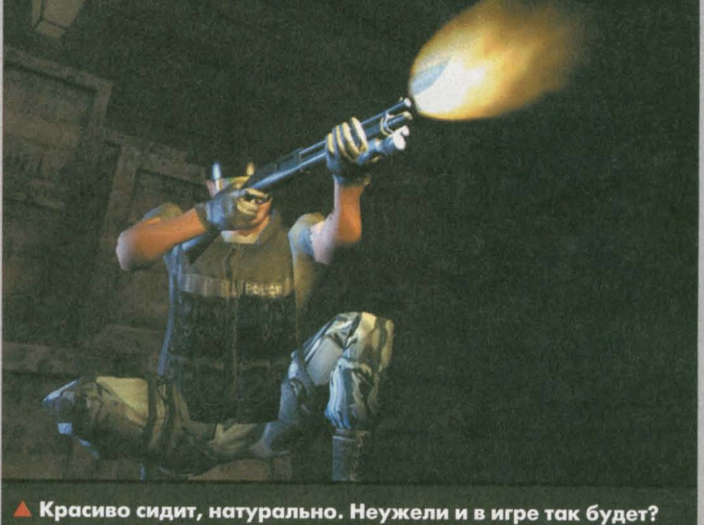
На игровых автоматах надписи "Swat 2" и "Roger Wilco". В "Сьерре" любят свои игры!

Не один в поле

Возрадуемся! В игре наконец-таки появится мультиплеер. Конечно, по популярности новый **SWAT** вряд ли составит конкуренцию **"Контре"**. Тем не менее, многопользовательская игра обещает быть очень и очень интересной. Помимо традиционного режима "менты против терроров", вы сможете насладиться и совместным прохождением игры с друзьями — cooperative mode, проще говоря. Без последнего игру вообще представить сложно — какой же спецназ без сплоченной команды, где бойцы понимают друг друга с полуслова? Разве сможет Artificial Idiot прикрыть вас, дать ценный совет или придумать гениальный план? Да никогда в жизни. Co-op — это суть всей игры, ее главная изюминка. Так что со стороны авторов игры ему уделяется наибольшее внимание.

Помимо сетевых игроков, есть повод порадоваться и у любителей ваять моды и карты. Для создания последних используется старый добрый **WorldCraft**. Известно, что лимит на количество используемых на одной карте полигонов установлен на уровне 45 тысяч. А что же касается модов, то разработчики в один голос утверждают: делать их и присобачивать к игре как никогда просто. А для модмейкеров авторы игры напишут даже специальное руководство.

Первая часть **SWAT** была адвенчурой — продолжением мегапопулярной серии **Police Quest**. Несмотря на великолепную задумку и потрясающую атмосферность, успеха игра не добилась — подкачал геймплей. Вторая часть — тактическая стратегия — полегла под колесами хитов вроде **Jagged Alliance 2**. Третья — комбат-сим — не пользовалась популярностью по названным в начале статьи причинам. Налицо постоянный творческий поиск разработчиков, который, к сожалению, к заметным результатам пока не привел. Думаю, что ряд революционных изменений, таких как появление многопользовательского режима, поможет переломить ситуацию и сделать следующую часть игры настоящим хитом. ■



Красиво сидит, натурально. Неужели и в игре так будет?

Будем ждать?

Впервые игра из серии SWAT относится к тому же жанру, что и ее предшественница. Может быть, в Sierra все-таки нашли рецепт успешного симулятора спецназа?

Процент готовности:

25%

Юрий Кузьмин (ykuzmin@rambler.ru)
Матвей Кумби (cumbi@igromania.ru)

Emperor: Rise of the Middle Kingdom

Жанр:	Экономическая стратегия
Издатель:	Sierra
Разработчик:	BreakAway/Impressions
Похожесть:	Caesar, Cleopatra, Zeus
Дата выхода:	Осень 2002 года
Системные требования	не объявлены
Мультиплеер:	Интернет
Сайт игры:	http://emperor.impressionsgames.com/index.shtml

Тот период, когда Impressions Games занимались самосовершенствованием, ушел безвозвратно. Три серии Caesar, Cleopatra, Pharaoh, Zeus и Poseidon Expansion — маленькие ступеньки эволюции одной и той же игры: детального градостроительного симулятора с резким креном в сторону глобальной экономической стратегии. Настала пора удивлять других и выпускать новых героев на арену этого сериала. BreakAway Games, некогда соавторы Cleopatra и разработчики нежно любимой нами Tropico: Paradise Island, принимают эстафетную палочку и представляют новое амплуа старой идеи.



▲ Разлив Хуанхэ — самое благоприятное время для сбора третьего урожая риса.

Время — песок

Срединная земля — именно так буквально переводятся два иероглифа, обозначающие Китай. Китайцы вплоть до опиумных войн мыслили себя в центре мироздания. Их древние карты были квадратными. В центре — Китай, по сторонам — восемь окраинных земель. Все лучшее по определению было сосредоточено в центре, в Поднебесной Империи. Теперь у нас есть возможность самостоятельно убедиться в этом и построить самый прекрасный на земле город — столицу Middle Kingdom.

Исторический размах игры впечатляет. Это вам не жалкие пять веков классического Рима, а три тысячи с лишним лет: начиная с легендарной династии Ся (неолит, 2205-1766 гг. до н.э.) через династии Шан и Чжоу (1700-249 гг. до н.э.), эпоху воюющих царств, династию одного императора Цинь, Хань (206 г. до н.э. — 220 г. н.э.), смутное время, Суй, Тан (618-907 гг. н.э.), пятидинастье, династию Сун и вплоть до вторжения монголов Чингисхана в 1211 г. Это больше, чем вся история Египта от первой династии до Клеопатры и Августа. А если вспомнить, что вслед за этим еще были династии Юань, Мин и Цин, то вполне можно надеяться на продолжение гигантского банкета.

Многолюдный Китай

Emperor — первый представитель ветви Caesar, в котором присутствует многопользовательский режим. Одновременно смогут играть от двух до восьми участников. Предусмотрены "кооперативные" и "соревновательные" сценарии. В первом случае игроки совместно добиваются какой-либо цели, например, как можно быстрее построить Великий канал или Великую стену. В соревновательных же сценариях задача игрока — добиться намеченных целей первым.

Критерии победы в многопользовательской игре игроки смогут настраивать самостоятельно. Джон Пэйн из Impressions, продюсер игры, говорит: *"Emperor — первая в мире градостроительная игра, в которую включен многопользовательский режим. Поэтому нам самим крайне интересно, как в нее будут играть. И мы надеемся, что игроки изобретут свои собственные сценарии многопользовательских игр".*



▲ Только жители очень богатых районов смогут позволить себе персональную статую Будды.

Во избежание бессмысленных "войн за ресурсы" все мультиплеерные баталии происходят на нескольких отдельных картах по количеству активных игроков — каждый игрок строит город на своей карте. С взаимного согласия двух сторон возможно осуществление

Матценности Древнего Китая

Опубликован полный список сырья и готовых изделий, с которыми нам предстоит иметь дело в Emperor. Вот он.

Продукты питания: рис, просо, пшеница, соевая паста, капуста, рыба, мясо, соль и специи.

Сырье и полуфабрикаты: дерево, лак, шелк, чай, бронза, железо, сталь, камни, нефрит, глина и пенька.

Готовые изделия: оружие, изделия из лака, бронзовые изделия, шелк, керамика, бумага и нефритовые украшения.

В игре будет **три вида дичи** (фазаны, дикие свиньи и антилопы) и **шесть видов хищников**, которые совсем не прочь закусить древними китайцами. Это крокодилы, гигантские саламандры (видимо, компромисс между "реалистичностью" игры и желанием хоть куда-нибудь пристроить китайских драконов), пустынные медведи, тигры, стервятники и панды, которых кровожадные дизайнеры почему-то назначили в хищники.

Но от хищников не один только вред. Их можно поймать и поместить в императорский зверинец — тогда проблема зрелищ будет отчасти решена.

обмена ресурсами и заключение военных союзов. Объединившись под защитой "пакта о ненападении" (длительность действия которого заранее оговаривается на стадии подписания), союзники смогут вести совместные боевые действия против оппонента или помогать друг другу живой силой. Дипломатия расширилась до того, что теперь вы вправе собирать с вражьих территорий дань, назначать оброки или держать ограниченный миротворческий контингент в одном из районов подвассального города.

Кстати, теперь, помимо ведения активных боевых действий, нам также откроется доступ и к услугам бойцов невидимого фронта. Шпионы составляют карты городов других игроков. Пользуясь этими картами, можно выбирать объекты для диверсий или указывать посланным в рейд войскам, какие именно точки им атаковать. Войска могут либо похитить часть ресурсов противника и вернуться с ними, либо подорвать его промышленность, либо просто завоевать город. Однако он не переходит под ваше управление, а лишь становится вассалом и должен платить ежегодную дань. Не дремлет и контрразведка: обнаружив слежку, враги могут перевербовать вашего штирлица, и тогда он превратится в двойного агента, сыплющего на наши головы потоки дезинформации... Подумать только, и ведь все эти шпионские страсти сотрясали государственные устои уже двести тысячи лет назад. В этом мире ничего не меняется. Да-да.

Эпоха перемен. Но не очень больших

Графика улучшилась, но не очень сильно. Разработчики упоминают "совершенно новый графический движок" — который, однако, активно использует наработки предшественников. Уровень детализации городов возрастет ровно на четверть, все доступные постройки будут нарисованы "с нуля" (и неудивительно, знаете ли — архитектура древнего Китая имеет мало общего с египетской простотой или римским великолепием). Кроме того, новоизобретенный движок, отвечающий за ведение боевых действий, будет органично совмещен с экономической частью игры и больше не станет играть роль эдакого обязательно-ненужного довеска. Кардинально сменится и система добычи ресурсов — теперь на первое мес-



Акелла

Червяки-подрывники

Worms Blast

Ubi Soft

Team 17

pc cdrom

"Червяки-подрывники" - это долгожданное продолжение культовых "Worms", одной из самых прикольных стратегий девяностых. Игрока ждут поединки воинственных червяков-коммандос с применением разнообразного оружия, забавные сценарии и - изюминка сериала - азартный многопользовательский режим. В отличии от предыдущих частей, "Червяки-подрывники" выполнены в современной 3D-графике, а действие игры разворачивается в реальном времени.

Кроме того, игра приятно удивит вас:

- Новыми видами оружия, такими как Атака Морского Монстра, Торпедирование или Метеоритный Дождь.
- Необычными стартовыми условиями: битвы в игре разворачивается на воде.
- Фирменным юмором и уморительными персонажами

www.akella.com

© 2002 "Akella"
© 2002 "Team 17", © 2002 "UbiSoft"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
оптовая продажа: (095)728-2328 тех.поддержка - support@akella.com

акелла™

Цезари — на старт!

У Caesar III много поклонников. Они объединяются в клубы и даже проводят чемпионаты! Правила просты: публикуется карта, задаются уровни сложности, и игроки, каждый сам по себе, начинают строить свой "город-сад". Потом жюри оценивает результаты. Обычно первое место присуждается за максимальное население в определенном году, но применяются и другие критерии оценки. За наиболее красивые города полагаются специальные призы.

Для того чтобы игроки не жульничали, их просят сохранять игру в конце каждого года. При возникновении подозрений жюри просит предъявить сейвы.

Наиболее представительные соревнования проводятся по адресу *www.citybuildingcontests.net/compete.htm*. И на этом сайте уже готовятся к чемпионатам и по Emperor.



Культурная революция в самом разгаре: по улицам уже бродят хунвэйбины в желтых халатах.

то выйдут рис, специи и соль, а система внутрирыночных отношений станет еще более разветвленной и, скажем так, денежно-ориентированной. Так что натуральному обмену натурально приходит конец.

Что еще изменилось в игре? Ну, например, появились катапульты и тараны. Пехота может поджигать вражеские здания. Появились конные лучники. И, как всегда, обещают улучшение AI. "Пожуем — увидим", — сказали тигры про нового дрессировщика.

Появилось много мелких улучшений. Например, теперь можно самостоятельно располагать поля вокруг фермы, приноравливаясь к особенностям местности. Раньше из-за любви крестьян к прямоугольным формам много земли пропадало зря.

Появятся внутренние стены и дорожные посты, ограничивающие передвижение жителей между частями города. И правильно — нечего в древнем Китае демократию разводить, шляются тут, понимаешь.

Одной из самых любопытных особенностей **Emperor** обещает стать система внутриигрового летоисчисления, прочно привязанная к китайскому зодиакальному календарю. Легенда гласит, что когда Великий Будда покидал землю, он позвал за собой всех животных, которые должны были провожать его в это нелегкое путешествие, тем самым провозглашая великую славу Недосягаемого, и т.д и т.п. Однако вышло так, что на вызов пришли только двенадцать представителей фауны, в честь которых и получили свои имена года в двенадцатилетнем зодиакальном цикле: год обезьяны, год лошади и так далее. А каким образом все это касается игры? Самым непосредственным: начиная игру, вы обязаны выбрать животное-покровителя. Выбрав, например, дракона, вы раз в двенадцать лет именно в год дракона будете получать неслабый бонус к добыче железа и скорости работы мастеров-оружейников, а отдав предпочтение зайцу — необычайно повысите урожай овощей. Раз в шестьдесят лет, когда зодиакальный круг совершит полный оборот (и эпоху Инь по традиции сменит эпоха Янь), верховное божество будет награждать вас какими-нибудь бедствиями или чудесами, в зависимости от степени почитания вами животного-покровителя в подотчетный период. Так что все на возведение священных храмов свиньи и пагод петуха, лаоваи!

Впрочем, немаловажную роль в жизни Поднебесной будет играть и более традиционная религия. Отдавая предпочтение философиям конфуцианства, даосизма или классического тибетского буддизма, мы не просто выбираем тип доступных к возведению храмов и молитвенных мест, но также навлекаем на себя гнев одних "богов" или расположение других. Как и в прочих играх **Impressions**, религиозный фанатизм, достигнув своей критической точки, позволяет призвать на помощь колосса — кого-нибудь из эпических героев древности. Но все это похоже на то, что мы видели раньше: например, в **Caesar III** были шесть богов, ревниво следивших друг за другом и, в зависимости от настроения, насылавших на игрока то благодеяния, а то казни египетские. Впрочем, египетские — это скорее из **Pharaoh**.

Новшества сказываются и на цели игры. Как и раньше, основное для победы в сценарии — довести население и его культурный уровень до определенной отметки. Но появились и новые задания: добиться союза с соседями или построить определенное чудо света.

Огромная историческая продолжительность кампании привела к тому, что на РАЗНЫХ этапах игры будут доступны различные технологии. Однако вкладывать средства в их развитие не придется: просто в разных миссиях будет различный набор доступных ресурсов, юнитов и построек.

Уже в первый релиз игры обещают включить редактор кампаний на случай, если кому-то будет мало 6-7 кампаний и 50 отдельных миссий, обещанных разработчиками. В общем, играть не переиграть. И, еще раз напомню, **"Император"** должен взойти на трон этой осенью. ■



Перед вами рисовая чека — совершеннейшая оросительная система того времени.

Будем ждать?

Все том же старый добрый Caesar, похорошевший лицом, сменивший амфитеатры на пагоды, научившийся сетевой игре и принявший конфуцианство.

Процент готовности: 50%

ЕВРОПА II

Империя наносит ответный удар.

www.snowball.ru/eu2









«ЕВРОПА: ВРЕМЯ ПЕРЕМЕН»
УЖЕ В ПРОДАЖЕ



«ЕВРОПА II»
МАРТ 2002 ГОДА

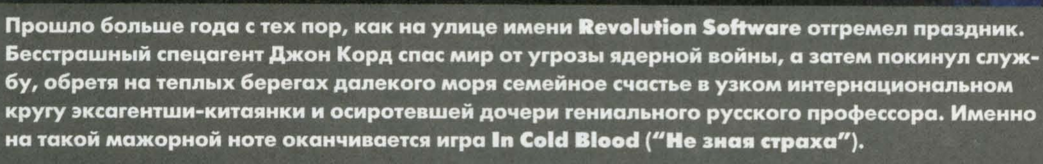
Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru www.1c.ru, 1c@1c.ru

Пятнистая Рысявка
(Rysiavka@hotmail.com)

Broken Sword: The Sleeping Dragon

Жанр:	Adventure с элементами Action
Издатель:	Не объявлен
Разработчик:	Revolution Software
Похожесть:	Broken Sword 1-2, In Cold Blood, The Mystery of Druids
Необходимо:	CPU 500МГц, 128Mb, 32 Mb 3D уск.
Желательно:	CPU 800МГц
Дата выхода:	Начало 2003 года
Сайт игры:	www.revolution.co.uk/bs3.htm

Мы рубили лес, мы копали рвы,
Вечерами к нам подходили львы,
Но трусливых душ не было средь нас,
Мы стреляли в них, целясь между глаз!
Н. Гумилев "У камина"



Прошло больше года с тех пор, как на улице имени Revolution Software отгремел праздник. Бесстрашный спецагент Джон Корд спас мир от угрозы ядерной войны, а затем покинул службу, обретя на теплых берегах далекого моря семейное счастье в узком интернациональном кругу эксагентши-китаянки и осиротевшей дочери гениального русского профессора. Именно на такой мажорной ноте оканчивается игра In Cold Blood ("Не зная страха").

Но этот праздник был не первым. По словам главы фирмы Чарлза Сесила, первая часть "*Broken Sword: Shadow of the Templars переплюнула все рекорды жанра, разойдясь числом более одного миллиона экземпляров для PC и PlayStation*". Заслуженный успех обрел и следующий Broken Sword 2: The Smoking Mirror. Кто играл, тот несомненно помнит эту классную адвенчуру.

Но праздновать хочется регулярно, и чем чаще, тем лучше. Сейчас в Revolution полным ходом идет подготовка к третьей серии праздника имени Всеобщего Разоружения. Очередная ожидаемая радость получила кодовое название Broken Sword 3: The Sleeping Dragon.

Встреча со старыми друзьями

Забавно, но стало почти штампом, что в приключенческих играх народ ходит парами, как в детском саду: Ларри и Патти (Larry знаменитой Sierra), Гайбраш Трипвуд с прекрасной пираткой Элейн (Monkey Island 1-4), Джон Корд и китаянка Чин (In Cold Blood), Корриган со своей археологиней (The Mystery of Druids). Уже знакомые нам по предыдущим играм серии Broken Sword герои — американец Джордж Стобварт и его подруга француженка Нико — занимают в этом параде парочек достойное место. Как и положено по жанру, он крут, решителен и широкоплеч; она — умна и сексуальна.

Чарлз Сесил о своих героях: *"Первые опубликованные портреты Джорджа мы сделали слегка провокационными, так как хотели посмотреть на реакцию. В Broken Sword I Джордж был крутым, но слегка наивным американцем. Во второй части он стал мягче. Мы захотели в третьей части вернуть его к предыдущему характеру, но уже в 21 веке — поэтому он стал агрессивнее.*

Нико всегда была весьма сексуальной, но я думаю, что она улучшит стиль своих причесок. Но сущность Джорджа и Нико не изменится, и отношения в этом дуэте тоже. Геймплей будет более интерактивным, появятся возможности залазить на стены, например. Для того чтобы делать это, Джордж и Нико должны быть сильными. Но Джордж не будет принимать стероиды!"

Да уж, Нико фригидным синим чулком никогда не была! Достаточно вспомнить, как в Broken Sword 2 она охмурила и раскрутила доверчивого диктатора некой южноамериканской банановой республики. А вот пошатнуть здоровье Джорджа могут не только стероиды. Как обычно серьезно подошедшие к написанию сценария сотрудники Revolution закрутили такой сюжетец, что самому здоровому буйволу мало не покажется. В центре всего — очередная мистическая тайна, грозящая глобальной катастрофой всему ничего не подозревающему человечеству.

"И мальчики кровавые в глазах"

Тема заговоров в приключенческом жанре цветет махровым цветом. Заговоры во Франции — были! По меньшей мере целых два: Broken Sword 1 и квест "Лувр"; в главной роли там и там — невинно убиенные тамплиеры. В Англии — пожалуйста, вашему вниманию предлагается Mystery of Druids: друиды-людоеды рвутся к власти, мечтая поработить человечество! Южная Америка с ее джунглями, древними богами и отзвуками воплей жертв, из груди которых жрецы вырывают сердца, просто кишит грозящими миру тайнами (см. Broken Sword 2). На постсоветском пространстве с древними заговорами плоховато, зато все точно знают, что мы в любой момент рады развязать ядерную войну. А Китай всегда рад нам помочь в этом благом начинании (см. In Cold Blood). Остается выяснить, что замышляют у себя в Антарктиде пингвины. Неспроста там так тихо...

Ой, извините, пропустила Африку! Зато сценаристы Revolution Software про нее не забыли. И именно туда — в недра пирамид и ча-

Именно так, по мнению Чарлза Сесила, выглядит человек нового тысячелетия.

Чарлз Сесил: Broken Sword 3 ждет успех!

"Первые две части были "традиционными" point&click-адвенчурами. Их успех связан в основном с тремя причинами. Во-первых, игры были весьма передовыми для своего времени. И с технической, и с творческой точек зрения мы продвинули 2D-адвенчуры далеко за прочерченные на то время границы. Мультипликация, сделанная талантливыми художниками, детально выписанные фоны, музыка, сочиненная специально приглашенным композитором.

Во-вторых, мы много работали над тем, чтобы головоломки и препятствия были логичными и прямо связанными с действиями персонажей в игре. Мы избегали загадок, вызывающих фрустрацию. Но столь же важно (или даже более важно), что игроки любят крутой сюжет, и мы сосредоточились на написании интерактивного сюжета. Третья часть, Broken Sword: The Sleeping Dragon, сохранила все ключевые составляющие первой и провела их в новое измерение. Добавились новые возможности — например, прокрадывание. Но в целом игра будет похожа на предшественниц.

Нашей главной целью было переизобрести приключенческую игру в полностью трехмерном окружении — то, чего до сих никто не делал. Затем мы написали сюжет и продумали основы дизайна. Сейчас художники и разработчики корпят над проработкой оформления. Результаты впечатляют. Переход на 3D откроет новые игровые впечатления для игроков в Broken Sword, и мы ожидаем, что третья часть будет такой же революционной, как и первые две — в смысле и стиля, и коммерческого успеха."

щобы джунглей черного континента — занесет нас лихая судьба. *"Мощные землетрясения сотрясают мир — и это не из-за глобального потепления. Происходит нечто куда более зловещее. В ответе за это враждебные источники чистого зла. У Земли остается совсем мало времени, и только Джордж и Нико могут спасти ее."*

Короче, нас снова ждет экзотически-музейный антураж, через который, спотыкаясь о мумии, лианы и прочие жизненные реалии, Джордж с подругой продираются к светлому будущему. Естественно, все сделано в 3D. Но это — не единственная новость. Изменился стиль, в геймплей добавлены новые возможности, можно даже говорить о новом концептуальном подходе.

"Мы не можем и не будем использовать нашу старую технологию. Она годилась для пререндеренных фонов, а сейчас — все полностью трехмерное. Новый директор по технологиям, ***Франческо Джорио****, принес массу новых технических знаний в компанию. И с технической точки зрения мы получили куда больший простор для творчества. Это выразится в более эффектном виде игры и гладком геймплее. Графика в "промежуточном" стиле — не рисунок от руки и не фотореализм, а нечто между ними."*

Чем отличаются француженки от китаянок? Правильно, размером обуви!

К сожалению, скриншоты из игры **Revolution** пока не опубликовали... Так что остается гадать, что это за "промежуточный" стиль.

Другая новость — стиль игры местами станет напоминать голливудские ужастики. Криминала, начиная с битых музейных витрин, и мистики, заканчивая попытками оживления древних кровавых богов, в **Broken Sword** и раньше хватало, но до сих пор это все воспринималось как-то... не всерьез, что ли. Теперь нас ждет настоящий *"криминальный триллер в стиле голливудских боевиков, где игроку придется исследовать целый мир, полный экзотических мест"*. Соответственно, к геймплею, кроме уже упоминавшегося заборопerелезания, добавится такая штука, как прокрадывание. Игравшие в "**Не знаю страха**" помнят, насколько может облегчить или разнообразить жизнь передвижение "тихой сапой".

Кроме того, в игре будут элементы Action, в том числе и бои. Будет множество разнообразных паззлов. *"****The Sleeping Dragon*** *— это возбуждающая смесь действия, головоломок и напряженных раздумий. Игры* ***Broken Sword*** *всегда были необычными, в них игрок мог погибнуть — в отличие от большинства других современных адвенчур. Мы сохранили философию игры, которая заставляет игрока продумывать каждый шаг. В то же время мы избегаем случайных фатальных событий — если игроку предстоит умереть, то он получит перед этим не одно предупреждение"*.



Впрочем, и прежде Стоббарт неоднократно превращался в хладный труп в руках недостаточно догадливых игроков: уж не припомню, сколько раз моего Джорджа убивали при попытке забраться на бандитское судно, прежде чем я додумалась спрятаться на крыше рубки. Возможно, ребята в черном с автоматами на палубе и были тем самым официальным предупреждением о грядущем фатальном исходе...

Завершая тему геймплея, не могу обойтись без пары теплых слов об управлении. При создании первого и второго **Broken Sword Revolution** выжала максимум возможного из идеи point-and-click. Затем в уже трехмерной **In Cold Blood** разработчики от нее отошли — там было "клавишное" управление. Эксперимент с отказом от мыши в целом прошел успешно. В новой игре тоже обещается удобное (верю!) с упором на клавиатуру управление.

Мы победим, но пойдем путем другим!

Забавно, но именно так переводится очередная фраза **Сесила**. Под *"другим путем"* он подразумевает сохранение стиля прежних игр **Broken Sword**, продолжение приключений любимых героев, и при этом собирается задействовать все новые технические возможности, подняв тем геймплей на новую высоту.

Есть все шансы и даже уверенность, что, имея опыт трех отличных приключенческих игр за плечами, **Revolution** и четвертую сделают не хуже. Ну и, конечно, она сохранит атмосферность, интерактивность, и главное — играбельность. Это у **Revolution** всегда было на уровне. Равно как и внимание к приятным мелочам вроде хорошей песни в финале.

Веря в свою звезду, **Revolution** решила не только охватить все возможное, но и объять необъятное: *"Мы не решили пока, на каких платформах будет выходить BS3. Идут дискуссии с издателями, с владельцами форматов, так что есть шанс, что игра выйдет и на GameCube и GBA. Я лично хотел бы видеть игру на максимальном количестве систем, не только PC, PlayStation 2 и X-Box. Мы очень амбициозны: наша цель — переоткрыть жанр приключенческих игр, поэтому мы хотим дать возможность играть в наши игры максимальному числу людей."* ■

Будем ждать?

Приключения крутого американца Джорджа и сексуальной француженки Нико продолжатся в дебрях Африки. Они не только вновь спасут мир, но и совершат новую революцию в приключенческом жанре.

Процент готовности:

50%

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

РАСПЛАТА за неукротимо-дрожжевой рост нашей любимой рубрики все же пришла. Впрочем, это и неудивительно — не могло же вечно так продолжаться: что ни номер, то плюс страница, а то и две. Из "Центра" навсегда ушли четвертые "**Герои**". Куда ушли? На "золото", естественно. А оттуда прямиком в наш раздел обзоров. С поля битвы сбежал еще и **Might & Magic IX** — туда же и тем же макаром. Трепетно отслеживаемые нами **Morrowind** и **Master of Orion 3** в этом месяце не пожелали сообщать о себе ничего нового. Будем надеяться на шквал информации о них в следующих номерах.

А пока... барабанная дробь! — нам удалось взглянуть одним глазом на отечественный проект **Kreed**. Впечатления — ураганные. Аж ветер в ушах свистит. Хотя на альфу, конечно, серьезного обзора не напишешь — в ней всего два уровня и два вида оружия, а геймплея, по сути, пока просто нет. Но зато графика, главный козырь **Kreed**, явила себя во всей красе.

В последнем номере за 2001 год мы писали о **Condition Zero** — игре, которая, если можно так выразиться, представляет собой **Counter-Strike** для одного человека. Разработчики — **Gearbox Software** — собираются наделить ботов невероятным интеллектом, чтобы те могли успешно изображать из себя ваших коллег по команде. Ну и врагов, естественно, — "ментов" или "терроров".

За прошедшие четыре месяца проект оброс новыми подробностями, а поскольку интерес к нему игроков в "**Контру**" неугасим, как пламя вулкана Попокатепетль, — мы решили срочно обо всех этих подробностях рассказать. Читайте материал нашего спецкора **Вячеслава Коренбаева**! Между прочим, исходные сведения для текста были добыты с немалыми трудностями и, можно сказать, с риском для жизни. Для жизни разработчиков, естественно — они впервые встретились с Вячеславом в условиях дикой природы и, конечно, к этому рандеву готовы не были. К тому же разработчики совершенно не учли, что Вячеслав будет не один, а в сопровождении контр-ветеранов с сайта *www.conditionzero.ru*, которые тоже совсем не лыком шиты. Им, кстати, за техническую помощь и моральную поддержку отдельное спасибо.

Ну и в заключение идет традиционная статья о **WarCraft III** — что изменилось с момента раздачи слонов, то бишь — бета-версий? Как выяснилось, много что. Близзардовцы отчаянно шлифуют баланс. Тестеры самоотверженно помогают.

Олег Полянский, редактор

Kreed



Денис Марков (kiar@igromania.ru)

Жанр:	3D Action
Издатель:	Руссобит-М
Разработчик:	Gearbox Software
Похожесть:	Unreal
Дата выхода:	Не объявлена
Необходимо:	CPU 1 GHz, 256 Mb RAM, GeForce3
Рекомендуется:	Не объявлены

"Русский Doom III", "проект мирового уровня" — нет, не зря в январском номере мы пели дифирамбы этой игре! Конечно, судить о финальной версии пока что рано. Но даже ранняя альфа весьма впечатляет. То, что на скриншотах выглядело безумно красивым, в живой игре представляет собой эталон графики.

Из тени в свет перелетая

Думаю, вы уже начинаете догадываться о содержании статьи. Мне удалось поиграть в альфа-версию **Kreed** на выставке "**Медиатека**", на стенде издателя игры — "**Руссобит-М**". И хотя часа, который я провел за игрой, вполне хватило на то, чтобы полюбоваться красотами графики, вволю побегать и пострелять, все равно хотелось вцепиться мертвой хваткой в комп и громко завыть "Не отда-а-м!!!". Заинтриговал? Читайте дальше.

На самом деле, на выставке были представлены не одна, а целых две альфа-версии игры. Разница между ними — чисто количественная. Во второй в пустых коридорах появляются монстры, а к "дефолтному" ножу добавляется что-то наподобие пистолета. Обе одинаково впечатляют. Сначала — временем загрузки. На нее уходит приблизительно минут пять. Затем — невиданной доселе графикой и, как следствие этого, скоростью работы. На PIII-400, 256 Mb RAM, GeForce 3 (128 Mb!) больше 20-30 кадров в секунду вы не увидите. По заверениям присутствовавших на стенде руссобитовцев, минимальные системные требования будут в районе CPU 1 GHz, 256 Mb RAM, GeForce3. С видеокартой классом ниже просьба к игре даже не приближаться. Говорят, что на гигагерцовом Celeron с 256 Mb RAM и GeForce 2 MX/400 **Kreed** вообще превращается в слайд-шоу. В общем, все дружно копим на новые компы.



▲ **Разработчики испытывают воистину маниакальное пристрастие к вентиляторам. Редко какой потолок не венчает сие творение человеческой мысли.**

Теперь касательно самой игры. Словами всех эмоций не передать. Представьте себе огромный вращающийся вентилятор, за которым находится источник света. Тени от лопастей падают на пол, причем движение теней точно повторяет движения лопастей. Стоит только встать под них, и те же тени вы увидите на руках и оружии. Причем в полной динамике — прощайте, времена, когда изменение освещения вокруг влияло только на цвет пушки: ярче-темнее. Тени вообще падают на все объекты — начиная от мусора, валяющегося на полу, и заканчивая лежащими на карте рулезами! Свет, проходящий через решетки, — это вообще сказка! Учитывается даже такое его свойство, как дифракция. Например, если тень от решетки падает на дверь и на последней появляются характерные полосы света, то на полу, который находится за дверью, полосы сольются, превратившись в сплошное пятно. Вообще, более реалистичную модель я доселе не видел. Под потолком раскачивается на проводе некое подобие люстры, и все тени двигаются ей в такт... Сердце замирает от такого зрелища!

Иногда на уровнях встречается и туман. Откуда он берется, сказать сложно — в одном углу комнаты нету, а в другой есть. Но, думается мне, в альфе он присутствует исключительно для демонстрации способностей движка. И, кстати, демонстрирует их будь здоров!


▲ Впечатляет огонь? А меня нет — в динамике он гораздо хуже, чем на скриншоте. Но это пока, в альфе.

Составить впечатление о монстрах пока сложно. Они никак не реагируют на выстрелы (читерят, не иначе!), зато сами очень неплохо сражаются. Порой, правда, ведут себя туповато. Как и все остальное в игре, чрезвычайно красивы. И какое же количество полигонов в каждом, если появление в кадре хотя бы одного вызывает такие тормоза?

Единственное, что пока не очень понравилось, — это эффекты от выстрелов и взрывов. Они не столь хороши, как все остальное, и огонь больше похож на дым оранжевого цвета. Правда, учтите, что речь идет только об альфе — к релизу это все может измениться до неузнаваемости. Ну а мы планируем держать вас в курсе всех дальнейших событий. Как говорится, оставайтесь с нами.

P. S. Игра безумно понравилась не только вашему покорному слуге, но и остальным посетителям **"Медиатеки"**. Стоило только ее запустить, как на стенд **"Руссобита"** сбежался народ со всех соседних — несмотря на то, что на выставке показывали еще не вышедших четвертых **"Героев"**! ■


▲ Помимо вентиляторов, в "Буруте" любят разнообразные решетки. И тени от них. Последние, кстати говоря, — вполне заслуженно.

C-S: Condition Zero



Вячеслав Коренбаев (gladiator@nightmail.ru)

Жанр:	Tactical Action
Издатель:	Valve/Sierra
Разработчик:	Gearbox Software
Похожесть:	Counter-Strike
Дата выхода:	Май 2002 года
Необходимо:	PII-450, 128 Mb, 32 Mb 3D уск.
Рекомендуется:	PIII-700, 64 Mb 3D уск.

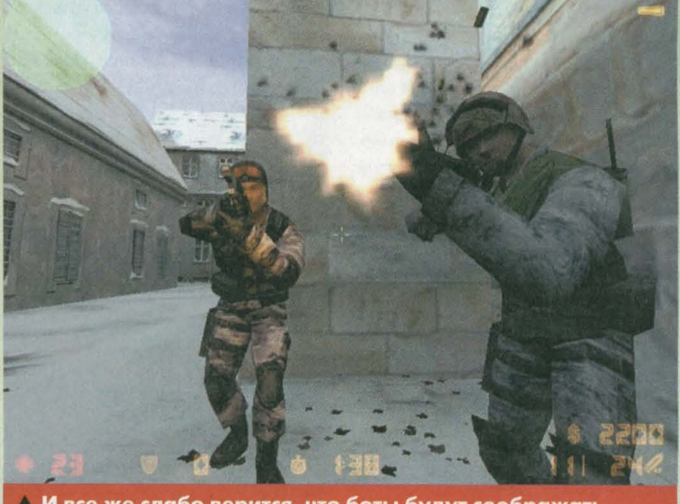
Чего же нам ждать?

Кое-что по этому поводу, думаю, вы уже слышали — например, то, что в новых моделях будет 1250 полигонов вместо старых 750; что у игроков будут открываться рты; что деревья и кустарники превратятся из кучек спрайтов в полноценные модели... Недавно **Gearbox Software** открыла еще несколько тайн. Читайте и внимайте.

Итак, внимание: в **Condition Zero** присутствует целый ассортимент различных погодных условий! То есть на карте где-нибудь в Сибири идет снег, на картах вроде оригинального cs_thunder — дождь, и так далее.

Как вы, наверное, помните, в свое время **Counter-Strike** удивил моделью повреждений (тогда технология только зарождалась). Теперь все становится еще круче: при попадании, к примеру, в дерево оное начинает раскачиваться, причем не просто как фишка ляжет, а в зависимости от того, куда попали, — и в разные стороны полетят щепки. Ох, как давно я ждал чего-нибудь подобного!

Продолжим тему графики. Самые продвинутые геймеры, скорее всего, знают про технологию alpha blending, а для других скажу, что это возможность делать предметы прозрачными. Что? Вы говорите, что и в оригинальном **Counter-Strike** уже было? Не смешите! Размытая текстура glass — это нечто, лишь отдаленно напоминающее НАСТОЯЩУЮ прозрачность. Именно alpha blending и является этой настоящей прозрачностью. Теперь очки на маске некоторых моделей стали именно прозрачными, а бутылка с горючей смесью не менее прозрачна, чем бутылка с молоком у вас на столе. Мелочь, а приятно.

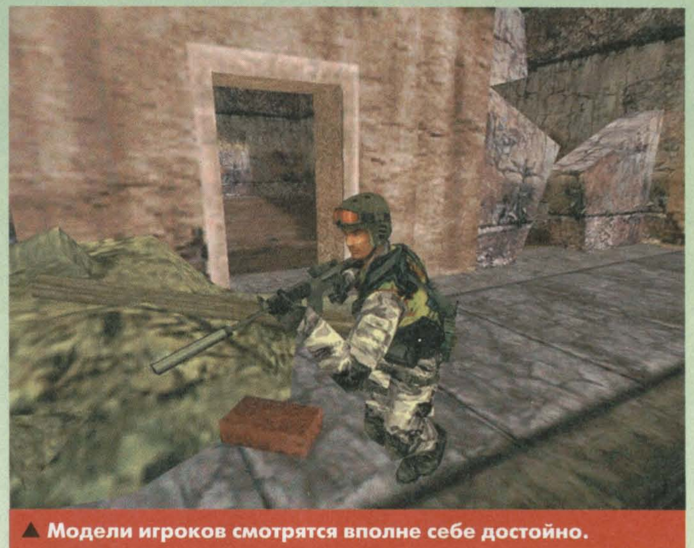

▲ И все же слабо верится, что боты будут соображать не хуже живого "отца".

В первой статье упоминалось, что скин модели выбирается в зависимости от местности, на которой проходит битва. Но не могли же разработчики лишить нас всякой индивидуальности! Теперь мы сможем выбирать выражение лица нашего персонажа, да и скин, в общем-то, тоже будет отличаться — представьте, сколько видов раскраски может получиться при использовании хотя бы двух цветов, к примеру, серого и белого. Улавливаете?

Ну и о музыке. У **Gearbox** с этим всегда все в порядке — вспомните хотя бы **Opposing Force**. В общем, нас ожидает стильная музыка, для каждой миссии — отдельный трек. Попытается нас не разочаровать **Крис Дженсен**, который как раз и писал музыку для **Opposing Force**.

Что там с синглом?

Информация по этому поводу,



▲ Модели игроков смотрятся вполне себе достойно.

полученная от Gearbox, несколько отличается от той, которая была опубликована нами вначале. Давайте же расставим все точки над i.

Начнем с самого необычного. А именно с того, что разработчики обещают сингл, который будет превосходить по качеству и затрачиваемому на прохождение времени Half-Life, Opposing Force и Blue Shift вместе взятые! Ну-ну... В Condition Zero будет около 30-40 миссий, объединенных в несколько эпизодов. Действие игры происходит в самых различных точках планеты (помните Soldiers of Fortune?) — США, Европа, Азия, Арктика, джунгли, пустыня... Да — в каждой миссии нужно выполнить порядка 15 задач! Интересно, каких? В смысле — что еще такого нового можно придумать, чего еще не было? Что ж, поживем — увидим...

Чуть не забыл — в сингл-кампании нельзя принимать сторону террористов! Опять эхо осенних событий...

Теперь о режимах игры. Их будет всего три, но настоящий интерес, видимо, представляет лишь один.

Narrative: основной режим, в котором под ваше командование поступают несколько бойцов. Здесь в миссии будет много целей. Чем больше выполните (помимо основных, которые не изменились — это все то же спасение заложников, випов и обезвреживание бомб), тем больше денег получите. Выполнив условия этого режима, вы получаете возможность сыграть в...

...режиме Endurance. Никаких напарников, вы один. Задача — остаться в живых, перебить всех. Катастрофа! Короче, выбираем время, за которое, как предполагается, замочим некое количество терроров. Практическую ценность данного режима я не понимаю. Ну, а дальше получаем доступ к...

...режиму Challenge. Есть несколько минут. Напарников снова нет. Есть какое-то одно оружие. Вот с этим оружием мы и выполняем миссию. Просто и тупо.

За прохождение каждого режима вам платят наличными. Деньги кладутся в банк — здесь все как раньше.

А сейчас разговор пойдет о командах, которые будут в сингле. Точное число подразделений неизвестно, но зато мы знаем, что будет русский спецназ. Интересно, что каждая команда экипирована оружием "своей" страны — например, в лапах "наших" мы будем частенько видеть АК-47.

О мультиплеере говорить смысла нет — ожидается почти тот же Counter-Strike, но под новым майонезом. Стоит отметить, правда, что планируется патчик, превращающий оригинальный Counter-Strike в мультиплеерный Condition Zero! Хотя речь не идет о полной версии последнего...

Напоследок просто назову некоторые карты, которые мы увидим в Condition Zero. Это de_tides, de_stadium, cs_trailerpark, de_silo, as_bridge, cs_damage, cs_arcticbiolab, monkeydonut: cs_desertbunker, de_vostok, de_vessel, cs_jungle, de_vostok, cs_shoothouse и de_pipeline. Одну из них, а именно cs_snoothhouse, вы можете увидеть уже сейчас. Более того — сыграть на ней! Хоть и в Counter-Strike, а не в Condition Zero, но все же... Короче, рекомендую всем! А стянуть мапу вы можете с нашего компакта. Кстати, CPL уже планирует устроить чемпионат по Condition Zero! Он пройдет в середине лета.

А совсем напоследок скажу про системные требования, которые совсем недавно были анонсированы Gearbox Software и которые, скорее всего, уже не изменятся: PII-450, 128 Mb, 32 Mb 3D уск. Довольно по-божески, надо заметить.

Вот, в общем-то, и все, что на данный момент известно о Condition Zero. А нам остается ждать мая, на который и назначен официальный релиз этой замечательной игры. Благо ждать осталось всего пару недель.

На компакте же вы можете найти целую подборку скриншотов из Condition Zero и, как упоминалось, — карту cs_snoothhouse. Удачного просмотра! ■



▲ Как вам освещение? Впечатляет?

Warcraft III

Gr.Maximus
grmaximus@warcraftiii.ru

Жанр:	RTS
Издатель:	Blizzard
Разработчик:	Blizzard
Издатель в России:	Soft Club
Локализация:	Soft Club
Дата выхода:	Июнь 2002 года
Необходимо:	Celeron-600, 128Mb, 32Mb 3D уск.
Рекомендуется:	Athlon-1000, 256Mb, 64Mb 3D уск.



Эйфория после первых игр позади, в голове прояснилось, и теперь тестеров уже мучают вопросы баланса и всяческих недоработок. Патч версии 1.03, о котором мы писали в прошлом номере, содержал немало погрешностей в соотношении сил, и при игре это убивало немалую долю соревновательного азарта. К примеру, ночные эльфы были практически непобедимы за счет трех неоспоримых преимуществ: неограниченного Upkeep'ом строительства баз (им не требовались рабочие для добычи золота — лишь главное здание), возможности рано атаковать Treant'ами (их вызывает Keeper of Groove своим заклинанием Force of Nature), а также дешевизны и мощи основного юнита — Huntress. С ними могли поспорить лишь Crypt Fiend'ы нежити — сила которых, впрочем, тоже идет вразрез с идеалами баланса. На фоне эльфов и нежити люди с орками выглядели несколько убого. Юниты-маги были довольно слабы и не представляли реального интереса ввиду их маразматического AI. Они нередко бежали вперед всех и вместо того, чтобы автоматически кастовать выбранные спеллы, тупо атаковали врага. Если учесть, что их damage равнялся в среднем 5-8 единицам

(тогда как с помощью заклинаний они могли бы сильно поднять атакующую мощь союзников и ослабить врагов), абсурдность подобных действий вполне понятна.

Перечислять недочеты можно еще очень долго... Конечно, не все было так плохо, тем не менее все понимали, что при таком раскладе игра не получит должного признания. Многочисленные тестеры заваливали **Blizzard** письмами с просьбами поменять то де се, улучшить некоторые детали. Наконец, примерно через три недели после выхода 1.03, игроки смогли увидеть патч версии 1.10. Это не опечатка — по словам работников **Blizzard**, *"игра была столь сильно изменена, что номер 1.10 подошел как нельзя лучше — он символизирует целый ряд важнейших дополнений"*. Вот с этим утверждением ваш покорный слуга всецело согласен. Впрочем, смотрите сами, сейчас мы все подробно расскажем.

▲ Среднее войско в WC3 имеет примерно вот такую численность.



Данный патч даже как-то неудобно называть "патчем" в стандартном смысле слова. Он не только исправил баги, но еще и добавил пару новых юнитов и несколько заклинаний. Юниты вот какие.

Human Militia — обычные крестьяне, подойдя к Town Hall, могут стать ополченцами. На некоторое время они получат большее количество хит-пойнтов и неплохой урон. Как вы понимаете, эта способность эффективна при отражении ранних атак. Многие игроки жалуются на большую силу ополченцев — и тем не менее, на фоне других рас это смотрится нормально. У Town Hall появилась специальная иконка Call to Arms. При нажатии на нее все шляющиеся вблизи рабочие сбегаются к зданию и превращаются в ополченцев. Этот маневр не раз спасал меня при непредвиденной атаке.

Druid of Talon — вообще, этот юнит не то чтобы новый — его анонсировали еще до выхода беты. Однако в версии 1.03 его не было; теперь же он появился. Имеет два навыка — Cyclone и Assume Raven Form. Первый замедляет вражеских юнитов, второй же позволяет друиду превращаться в ворона, получая, соответственно, высокую скорость и возможность летать.

В институте зданий произошли следующие изменения.

Troll Wood Works — кузница и лесопилка орков в одном флаконе. Здесь исследуются все апгрейды на оружие, а также способность Pillage. Сюда же носят и лес.

Orc Burrow — ферму и бункер тоже совместили в одном строении. Сюда можно посадить до четырех рабочих, и они будут стрелять по врагам. Сильная штука.

Watch Tower — просто башня — теперь и у орков!

Necropolis стал стрелять подобно *Spirit Tower* (башня нежити, апгрейд Ziggurat, исполняющего функции фермы).

▲ Лесопилка была уничтожена нашими доблестными ружьеносцами.

Gargoyle Spire удален. Раньше это здание требовалось для производства Gargoyle и их апгрейда в Stone Form. Теперь же Stone Form исследуется непосредственно в Crypt, а сами гаргульи становятся доступными после апгрейда Necropolis до третьего уровня.

Апгрейды магов нежити осуществляются в *Temple of Damned* — раньше они делались в *Sacrificial Pit*, теперь же это здание лишь требуется для жертвоприношения Acolytes, чтобы создавать из них невидимых разведчиков Shades.

Bear Den удален. Раньше в этом здании делались апгрейды для Druids of Claw. Теперь же, чтобы получить доступ к их исследованию, достаточно построить *Ancient of Lore*.

"Главное дерево" эльфов лишилось способности к атаке. Раньше эльфам было достаточно лишь опутать шахту корнями (способность Entangle Gold Mine у *Tree of Ages*), теперь же им придется посылать еще и до пяти рабочих в опутанную шахту. Атаку у дерева убрали по простой причине — многие игроки очень любили строить Tree of Ages вблизи золотой шахты, охраняемой монстрами, затем его вырывали, легко убивали монстров (еще бы, у Tree of Ages 1200 HP и урон около 40-60) и уже на второй-третьей минуте игры имели вторую базу. По словам **Роба Пардо**, главного дизайнера **Warcraft III**, в ближайшем патче у эльфов появится специальный апгрейд — Nature Wraith. После исследования оного все деревья-здания эльфов смогут атаковать врага.

Минотавров теперь производит *Tauren Totem*. Раньше они производились в бараках — но бараки были просто перегружены возможностями, а Totem нес лишь функцию апгрейда для минотавров.

Mage Tower удалена. Все ее функции перешли к *Arcane Sanctum*. Раньше производство магов при игре за Альянс (Priest, Sorceress) было слишком муторным. Для производства самих юнитов требовался *Mage Tower*. Для их апгрейдов — *Arcane Sanctum*. Теперь же Arcane Sanctum становится доступным раньше и стоит столько же, сколько раньше стоила *Mage Tower*, а к его функциям добавилось производство юнитов.

Что касается новых заклинаний, то их довольно много. Большинство героев, имевших три навыка, теперь получили дополнительный, четвертый — в итоге число навыков теперь, если можно так выразиться, сбалансировано. При старте герой уже имеет одно очко опыта на прокачку навыков, причем второго уровня умения можно достичь лишь при третьем уровне героя, а третьего — не раньше, чем сам герой выйдет на пятый уровень. Ограничимся кратким описанием новинок.

Bash (Mountain King) — пассивный навык. Дает герою шанс нанести более сильный парализующий удар.

Warstomp (Tauren Chieftain) — навык, "отобранный" у Tauren'а (не героя, а просто юнита-минотавра). Минотавр бьет по земле, нанося урон всем врагам вокруг.

Faerie Fire (Druid of Talon) — у вражеского юнита "вычитается" пять единиц брони. Игрок всегда видит пораженного юнита, подобно Parasite в **StarCraft**, пока не кончится срок действия заклинания — или же его не "снимут".

Rejuvenation (Druid of Claw) — Выбранный юнит становится здоровее на 400 хит-пойнтов за 12 секунд.

Flare (Mortair Team) — Сигнальная ракета освещает окрестности, обнаруживая невидимок и увеличивая радиус видимости.

Cripple (Necromancer) — сильно ослабляет выбранного юнита — -50% урона, -75% скорости.

Healing Ward (Witch Doctor) — Доктор устанавливает на землю посох, который держится некоторое время. Все юниты, стоящие во-

круг посоха, будут быстрее восстанавливать хит-пойнты.

Feral Spirit (Farseer) — Герой может превратить дружественного юнита в оборотня с большим количеством хит-пойнтов.

Pillage (Grunt, Rider, Peon) — Это пассивная способность. Стоит ее исследовать, и перечисленные юниты при атаке смогут получать некоторое количество золота/леса за каждый удар. Эффективно при раше.

Pulverise (Tauren) — пассивное умение, заменило Warstomp. Дает Tauren'у шанс нанести двойной урон.

Очень многие заклинания изменились со времен версии 1.03. Описывать их все нет смысла — в основном изменения касаются наносимого урона, требований, перезарядки и т.д. Серьезно усилили заклинание Avatar, принадлежащее Mountain King. Теперь этот Ultimate Spell действительно превращает героя в настоящую машину смерти.

Однако не одним патчем 1.10 жив народ. На сегодняшний день вышло еще три патча — 1.11, 1.12 и 1.13, соответственно. Последний исправил лишь пару мелких багов, два других же весьма серьезно повлияли на баланс — но, опять-таки, изменения коснулись по большей части статистики, которая вряд ли интересна обычному читателю (не тестеру).

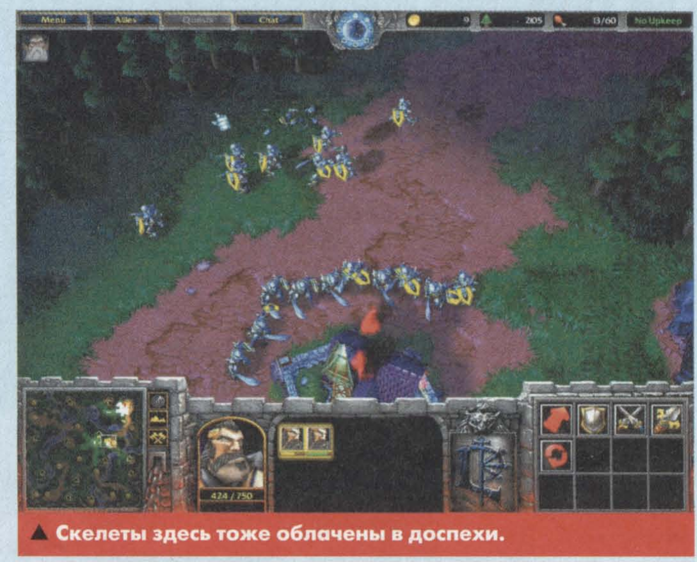
Нейтральные монстры стали умнее. Раньше можно было просто ставить войска под удар, в то время как герой спокойно атаковал, не получая повреждений. Теперь этот номер не пройдет — монстрота сразу нападает на героя. С проходов на картах нейтральных тварей убрали; тем не менее, их количество близ ценных мест возросло. Некоторые существа получили дополнительные способности.

В 1.12 добавили карту для 12-ти игроков — Divine and Conquer. Эта карта очень велика, и на ней, в принципе, нет ничего особенного, кроме пары големов девятого уровня в центре.

Кроме того, в 1.12 был исправлен опасный баг, найденный вашим покорным слугой. Суть бага в том, что если скастовать Feral Spirit на пеона, игра намертво виснет, а затем через некоторое время вылетает.

В 1.10 усилили кастеров. Причем настолько, что они стали чуть ли не основным типом юнитов. Поэтому в 1.11 их спешно вернули в прежнее состояние.

Усилены защитные сооружения. Теперь их очень сложно пробивать обычными войсками. Зато осадное оружие стало гораздо сильнее и берет их на ура.



▲ Скелеты здесь тоже облачены в доспехи.

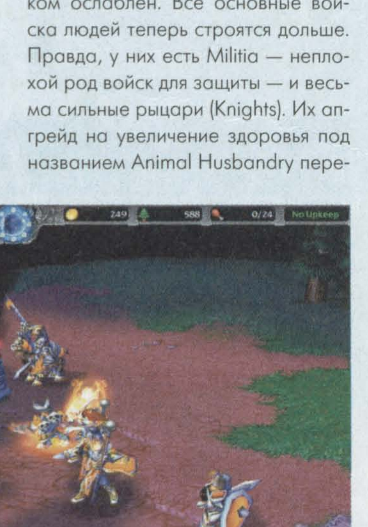
Баланс рас

Эльфы стали заметно слабее. Их Huntress теперь почти равна по силе Grunt'у орков. Treant вообще слаб как никогда и быстро разваливается ввиду короткого срока действия заклинания. Видно, **Blizzard** слишком близко к сердцу приняла письма тестеров.

Зато орки получили в свое распоряжение сверхмощные армии. Grunts, как я уже сказал выше, теперь стали сильнейшим стартовым юнитом, — их усилили почти в два раза, а цену подняли всего на 50%. Tauren вообще сильнейший наземный юнит — у него 1000 хит-пойнтов! Ныне он производится в Tauren Totem. Kodo имеет дистанционную атаку.

У нежити все обстоит весьма спорно. Death Knight стал заметно сильнее. Сверхмощный Death and Decay Lich'a в 1.12 был ослаблен. Ослабили и Crypt Fiend, но зато усилили Ghouls. Raise Dead некроманта больше не является модальным по умолчанию — то бишь некромант теперь не может сам, без участия игрока, применять это заклинание. Просто некроманты таким образом слишком быстро расходовали трупы в округе.

Альянс в 1.12 также был порядком ослаблен. Все основные войска людей теперь строятся дольше. Правда, у них есть Militia — неплохой род войск для защиты — и весьма сильные рыцари (Knights). Их апгрейд на увеличение здоровья под названием Animal Husbandry перенесли в бараки — теперь он появляется раньше.



▲ Альянс против альянса. В этой атаке проявляются все сильнейшие стороны людской армии.

У меня сложилось мнение, что наиболее мощными расами на данный момент являются нежить и орки. Остальные, впрочем, тоже не отстают — или отстают, но слегка; короче говоря, относительный баланс сил достигнут.



А из нашего окна!..

Свершилось! В бету добавили лэддер! Теперь он построен на абсолютно новой системе — которую американцы или, скажем, немцы, пожалуй, и назовут справедливой... Но вот особенности российских телефонных линий в Blizzard явно не учли. А может, и не собирались.

Итак, теперь для игры в лэддере вы просто нажимаете кнопку Play Game. В прошлых номерах мы уже описывали возможности настроек и достигаемый эффект — вас соединяют с противником, статус которого примерно равен вашему. За каждую победу вы получаете опыт, который постепенно влияет на рост вашего уровня. Каждый дисконнект теперь записывается вам как поражение — а противнику присуждается победа. Вот почему для России такой подход несправедлив — на модеме и при наших линиях вам в любом случае не избежать лагов. Многие игроки любят "дропать" своего противника, видя, что у него проблемы с коннектом. Представьте себе — вы почти выиграли битву, а тут вас выкидывают, да еще и объявляют побежденным! Кстати, оппонент получает за это одну победу... На **Battle.net** уже появилась новая разновидность жуликов — "дропперы", которые и занимаются этим позорным делом.

Каждая победа и поражение заносятся в ваш персональный протокол. Около вашего имени находится иконка с изображением юнита. Поначалу это пеон, но затем, выиграв 10 битв за одну определенную расу, вы приобретете иконку уже с изображением ее базового юнита (например, лучницы). Потом — новые иконки, для 100, 250, 500 и 1000 побед. Разработчики обещают добавить в полной версии новые иконки. А пока — можете поразглядывать иконки на этих страницах.

На данный момент в официальном лэддере на **Battle.net** происходит постоянная чехарда лидеров. Особняком держится известный отец **StarCraft** Maynard — он играет не так много, как другие, всего 76 побед, но зато он не получил еще ни одного поражения! Его любимая раса — нежить. Лучший отечественный игрок, Karma, занимает пока 20 позицию. Пожелаем ему удачи!

Как вы видите, баги и недоработки постоянно шлифуются, и игра медленно продвигается к совершенству. Следите за движением вместе с нами! ■

ПОСТАВЬ ТОЧКУ В ВЫБОРЕ ПРОВАЙДЕРА!



ПРИГЛАШАЕМ ПОСЕТИТЬ СТЕНД

КОМПАНИИ "МТУ-ИНТЕЛ"

НА МЕЖДУНАРОДНОЙ ВЫСТАВКЕ "СВЯЗЬ-ЭКСПОКОММ-2002"

ПАВИЛЬОН "ФОРУМ" СТЕНД №7102

ВЫДЕЛЕННЫЙ КАНАЛ ИНТЕРНЕТ

ТАРИФЫ	АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА $	ПРЕДОПЛАЧЕННЫЙ ОБЪЕМ ТРАФИКА Мб	ЦЕНА 1 Мб ТРАФИКА СВЕРХ ПРЕДОПЛАЧЕННОГО $
ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ	60	0	0,16
ЭКОНОМНЫЙ	99	300	0,12
БАЗОВЫЙ	150	800	0,10
АКТИВНЫЙ	270	2000	0,06
ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ	400	4400	0,04
ПРОВАЙДЕРСКИЙ	600	10000	0,04

Лицензии Минсвязи РФ: №17740; №17249; №8462; №12235.

Цены указаны в долларах США без учета НДС и НП. Оплата производится по курсу ЦБ РФ на день платежа.



www.tochka.ru

753 8282



Ведущий рубрики:
Антон Логвинов (fx@igromania.ru)



КРАТКИЕ ОБЗОРЫ

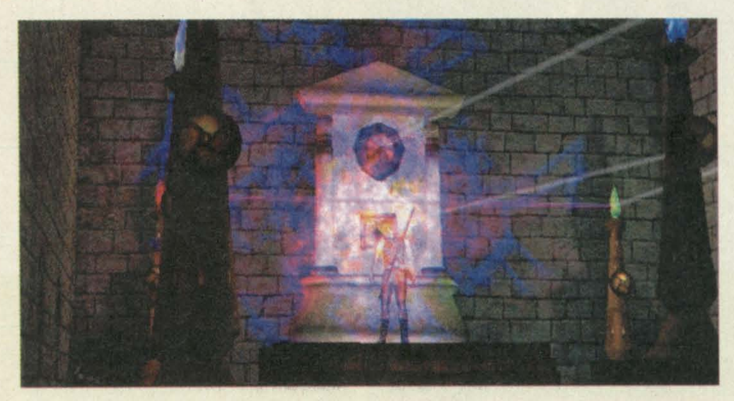
Fort Boyard: Изгнание

Жанр:	Adventure
Издатель:	Microids
Разработчик:	Microids
Издатель в России:	Новый Диск
Похожесть:	Tomb Raider
Системные требования:	PII-300(400), 32(64)Mb, 16(32)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один



Что такое "Форт Баярд", думаю, объяснять никому не нужно. Эта французская передача давно всех уже достала, а ребята с НТВ даже умудрились съездить и поиграть в нее. **"Изгнание"** — третья "игронизация" этого шоу. Предыдущие игры, напомню, являлись невнятными поделками по мотивам телепередачи. Разработчики из **Microids** не стали повторять чужих ошибок и решили напортачить собственных. Авторы придумали целую историю про двух влюбленных (Гильяма и Анну) и злого чародея Арока, который с толпой зомби, вампиров и других гопников захватил известный форт.

Выбрав одного из героев, мы попадаем в замок и с энтузиазмом начинаем шляться по 25 комнатам форта, созерцая своего героя со стороны (в воздухе витает призрак **Tomb Raider**). В каждой комнате решаем задачку, но не интеллектуального типа, как многие могли бы подумать, а акробатического. Нет, конечно,



паззлы попадаются, но за аркадой явное преимущество. По пути, естественно, встречаются монстры, а в отдельных случаях — боссы. Старец Фура тоже не забыт — иногда вдруг появится из ниоткуда, прогрузит парой вдумчивых фраз и так же быстро исчезнет. Хорошо хоть своими загадками имени желтого дома не мучает.

Графика в игре весьма средняя, ролики посредственные, а управление почти не поддается освоению. Поиграть, конечно, можно, но особо много удовольствия вы не получите. Кстати, **"Fort Boyard: Изгнание"** вышла в DVD-боксе, полностью на русском языке, с небольшим руководством пользователя — это одна из первых игр в новой бюджетной комплектации, давно обещанной **"Новым Диском"**. Подобная упаковка обещает в будущем заменить стандартные jewel-коробочки. Тенденция хорошая — лишь бы игры тоже хорошие выходили...

Рейтинг: 6,0

Golf Resort Tycoon II

Жанр:	Экономический симулятор
Издатель:	Cat Daddy Games
Разработчик:	Activision Value
Похожесть:	Sid Meier's SimGolf
Системные требования:	PII-300(PIII-500), 32(64)Mb, 16(32)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один



Эх, стоило **PopTop Software** сделать в свое время римейк **Railroad Tycoon**, как остальные разработчики поняли, в каком сарае надо искать курочку Рябу. Ну и, недолго думая, ринулись на поиски. Надо ли объяснять, что ничего хорошего из этого не вышло?..

Дело даже не в том, что **Golf Resort Tycoon II** средней руки продукт, а в том, что он мало отличается от своих современных сородичей. Он не более чем бледный призрак старых **Tycoon**'ов. Жанр просто деградировал. Мы даже не заметили, как **Tycoon**-игры потеряли основной свой смысл — экономический. В каждом новом **Tycoon** приходится строить, строить и еще раз строить. Основной смысл — посмотреть на все доступные для строительства здания и порадоваться на взмывающую вверх кривую доходов. Для разработчика **Tycoon**-игры главное уже — не сделать экономический симулятор, а взять ранее не совсем замызганную тему и слепить под нее побольше красивых и разных зданий... А вспомните **Railroad Tycoon II** — с каким трудом давалась каждая миссия! Каждый график нужно было изучать, делать выводы и принимать в соответствии с ними решения. Эх, печально все это... Что же касается **Golf Resort Tycoon II**, то даже построек в нем гораздо меньше, нежели в недавнем **Ski Resort Tycoon II** от той же **Cat Daddy Games**. Вдобавок еще привлекающий к таким играм дух беззаботности куда-то улетучился. Играть скучно, нудно — все на порядок хуже, чем у старика Мейера. Зато, правда, здесь тоже есть возможность опробовать свою гольф-площадку в 3D.



Рейтинг: 5,5

Hateful Chris: Never Say Buy (Злобный Крис)

Жанр:	Аркада
Издатель:	Акелла
Разработчик:	Furious Entertainment
Похожесть:	Postal
Системные требования:	PII-300(PIII-800), 64(128)Mb, 16(32)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один

"Злобный Крис" — это запоздавшая локализация Hateful Chris, нашумевшей аркады от Furious Entertainment. Сложно поверить, но эту игрушку сделали всего два человека. Успех "Крису" обеспечила тематика морального беспредела, всегда вызывавшая нездоровое любопытство масс. В последний раз мы могли насладиться чем-то подобным в гениальнейшем Postal (продолжение которого, кстати, не за горами). И не нужно тыкать мне в нос серией GTA — там беспредел не самоцель, а лишь один из вариантов времяпрепровождения.



Итак, Крис выходит на тропу войны. Причина, как всегда, банальна — злобные буржуи из какой-то корпорации захотели снять нашего Криса в рекламе, но когда тот отказался, они сотворили ему замену в виде Жуткого Дена (внимание: любые ассоциации с нашим главредом — лишь плод вашей извращенной фантазии!). А вам бы понравилось, если бы ваш драгоценный образ взял какой-нибудь недоношенный капиталист — да и налепил на банку с тушенкой? Вполне можно понять, почему Крис так разнервничался. Вооружившись тридцатью с гаком видами оружия, он пошел мочить всех, кто попадется ему на глаза. Единственное, что он умеет — прыгать и убивать. Ну, и, конечно, подбирать всякую всячину, в изобилии высыпающуюся из карманов невинных налогоплательщиков.



Крису предстоит выполнить любые четыре квеста из восьми доступных и в конце замочить тех бедолаг, что имели неосторожность скопировать его образ для своей рекламной кампании. Графически "Злобный Крис", как ни странно, больше всего напоминает популярные сейчас Flash-мультики. Причем системными требованиями тоже — если вы подумали, что на минимальной системной конфигурации Крис запляшет под 100 fps, то я вынужден вас разочаровать. Точнее, не я, а разработчики. Вообще, Крис —игра на любителя, — до Postal'а ему далеко, а мультяшная графика и комиксы вместо диалогов не каждому придутся по вкусу.

Рейтинг: 6,5

Jerusalem: Three Roads to the Holy Land

Жанр:	Квест
Издатель:	Cryo Interactive
Разработчик:	Arxel Tribe
Похожесть:	Pompei
Системные требования:	PII-300(PII-450), 32(64)Mb, 16(32)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Два

Очередной квест от звездной парочки Cryo и Arxel Tribe. На этот раз — квест из разряда интерактивных энциклопедий; одновременно — вторая игра из серии Timescape; и вместе с тем — продолжение небезызвестных **"Помпеев"**. Итак, наш герой Эдриан снова попал не туда, куда надо. Ну и его возлюбленная София с ним на пару. Правда, ее еще предстоит найти, а для этого нужно порядком пошастать по Иерусалиму, выслушать тонны нудных диалогов, вроде как содержащих образовательную информацию, и выловить из них фразы, полезные для дальнейшего продвижения по сюжету. Игра сделана на том же движке, что и предыдущие квесты Arxel Tribe, — 2D фон с обзором на 360 градусов (что-то вроде QuickTime VR). На этот раз, правда, фон постарались максимально разбавить анимацией, но этим делу не поможешь — игра все равно как будто с пыльной полки взята. В общем, квест действительно очередной —хоть copy/paste делай.



Рейтинг: 4,5

Kickoff 2002

Жанр:	Симулятор футбола
Издатель:	Akklaim
Разработчик:	Anco
Похожесть:	FIFA 2002
Системные требования:	PII-300(PII-450), 32(64)Mb, 16(32)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один



Если вы всегда думали, что игровой футбол бывает только от EA Sports, то знайте, что все это время вы ошибались. А вот если вы всегда думали, что качественный игровой футбол может сделать только EA Sports, то купите себе медаль, ибо вы совершенно правы! Чего хотели добиться разработчики Kickoff 2002, мягко говоря, непонятно. Они просто взяли идеи FIFA 2002 и реализовали их на совершенно убогом уровне. Тут есть и всевозможные виды игры, и редактор команд, но напрочь отсутствует мультиплеер и нормальное управление. Про убогую графику с видом сверху вообще лучше не говорить — когда вспоминаю, плохо становится, а если еще про это писать начну... впору будет по 03 звонить. В общем, обходите эту игру стороной — сэкономите деньги и, что намного важнее, нервы. Каким боком тут Akklaim приписался, вообще непонятно, — даже заставка с названием фирмы мелькает на экране не дольше секунды, словно стесняясь за игру.

Рейтинг: 1,5

Napoleon's Russian Campaign

Жанр:	Wargame
Издатель:	Скотт Хамильтон
Разработчик:	HPS Simulations (Джон Тиллер)
Похожесть:	Normandy
Системные требования:	PII-450(PIII-600), 64(128)Mb, 16(32)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Hot-seat, PBEM
Сколько CD:	Один

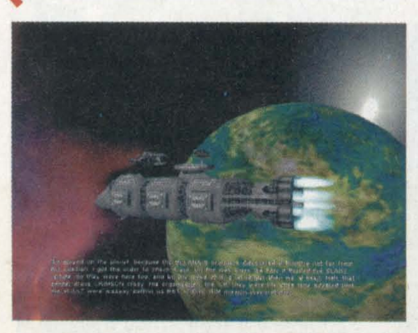
Господи, ну когда разработка варгеймов перестанет быть уделом недотеп?! Где те славные времена, когда, запуская очередной свежекупленный варгейм, можно было ожидать прекрасной во всех отношениях игры? Как так получилось, что сегодняшние варгеймы стоят на десять, а то и двадцать ступенек ниже своих предшественников? Что, варгейм не нужен современному игроку? Может быть... Napoleon's Russian Campaign создан одним человеком и издан другим. Что от такого союза можно ожидать? Лучше не спрашивайте. Ладно, для начала — немного меда. Честь и хвала разработчику за то, что он выбрал темой для своего варгейма именно Россию и не поленился с детальной исторической проработкой. Он окучил целую уйму битв, и весьма подробно (Бородино расписано до мелочей). К каждой приписал историческую справку не хуже, чем в акелловском **"Веке Парусников 2"**. Сделал неплохой AI, дал возможность играть по почте и вдвоем на одном компьютере, но... Увы, он забыл про такую простую вещь, как играбельность. Мало того, что Napoleon's Russian Campaign использует интерфейс Windows, к тому же невнятно оформленный (бюджет, нехватка времени и т.д. — все это мы знаем), — но тут еще и управлять можно чуть ли не каждой повозкой! Представляете, как происходит партия с компьютером? Пока он передвинет все свои войска (а каждый ход подробно комментируется в специальном окне), можно спокойно пообедать, сходить в магазин, постирать носки и напоследок еще пару фильмов посмотреть. В общем, очередная игра для садомазохистов.



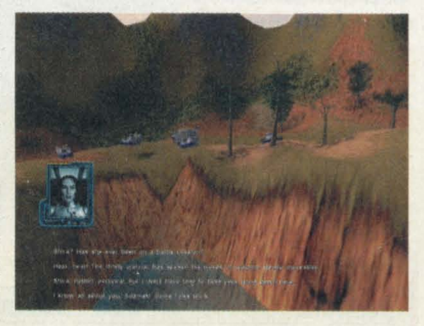
Рейтинг: 3,0

RIM: Battle Planets

Жанр:	Turn-based strategy
Издатель:	Fishtank Interactive
Разработчик:	Trinode Entertainment
Похожесть:	Battle Isle
Системные требования:	PII-300(PIII-500), 64(128)Mb, 16(32)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сколько CD:	Один



RIM: Battle Planets представляет собой гибридный жанр: здесь есть элементы классической RTS, пошаговой стратегии и даже воргейма — вот такую гремучую смесь приготовили нам разработчики из **Trinode**. Игровая механика такова: игра делится на две фазы — движение и атака; в фазе движения мы перемещаем войска на нужные позиции, а в фазе атаки раздаем своим подчиненным боевые распоряжения — атаковать/защищаться и т.п. Существует возможность в любой момент отремонтировать/усовершенствовать любой агрегат, но это стоит определенного количества так называемых service points, которые, в свою очередь, игрок получает за счет уничтоженных врагов. Естественно, обо всех тонкостях игровой концепции в двух словах не расскажешь, так что советуем ознакомиться лично. Тем более что оно того стоит — несмотря на устаревшую графику, играть в **RIM** интересно. Здесь есть все для приятного времяпрепровождения любителя стратегий: любопытная концепция, разнообразные миссии и, что немаловажно, сильная атмосфера вкупе с увлекательным сюжетом — последние два пункта вообще редкость для стратегий... Но учтите, графика просто ужасна — сильно отбивает охоту играть.



Рейтинг: 6,5

SlamTilt Resurrection (Пинболоид)

Жанр:	Pinball
Издатель:	Акелла/Twenty First Century Entertainment
Разработчик:	Акелла/Ganymede Technologies
Похожесть:	Pro Pinball
Системные требования:	P200(PII-400), 32(64)Mb, 8(32)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	До 8 человек на одном компьютере
Сколько CD:	Один



Пинбол нынче редкость, а качественный пинбол — редкость вдвойне. **SlamTilt** от **21st Century Interactive** запомнился многим игрокам своей оригинальностью — теперь встречайте римейк. **SlamTilt Resurrection** — необычный пинбол. И, я бы сказал, лучший из существующих.

Здесь имеются два разных стола и три режима игры (Tournament, Challenge и Time Zone). Смысл всегда один — выбить шаром определенную комбинацию мишеней, а вот условия достижения цели разные и меняются в зависимости от выбранного режима игры. Например, нужно выбить все мишени за определенное время, используя неограниченное количество шаров. Интерес подогревается тем, что иногда удается выбить мини-игру. В таком случае появляется маленькое окошечко с какой-нибудь простенькой аркадкой — например, перестрелять толпу зомби. Для былых пинболистов самой привлекательной чертой игры окажется возможность всесторонне настроить все характеристики пинбольного агрегата — от силы удара до уровня наклона. Графика в игре очень приятная, придраться просто не к чему. Даже стол можно вывести как в 2D, так и в 3D. В общем, удаляйте ко всем чертям встроенный в Windows XP пинбол и играйте на здоровье.



Рейтинг: 8,5

The Secret of the Nautilus

Жанр:	Квест
Издатель:	Cryo Interactive
Разработчик:	Cryo Interactive
Похожесть:	все квесты от Cryo
Системные требования:	PII-300(PII-450), 32(64)Mb, 16(32)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один



Нет, нужно немедленно принять меры по спасению рядового потребителя от очередных продуктов всем известной компании. Этап одинаковых самоклонов она уже прошла. С релизом **The Secret of the Nautilus** наступил новый этап — натуральной халтуры. Я даже не хочу говорить о тотальных закосах под **Myst**, которые преследуют игрока на всем протяжении одиноких блужданий по подлодке капитана Немо, — вступительный ролик и тот умудрились запороть!

Итак, современная атомная подлодка **USS Shark**, экипаж которой, произнося фразы, не всегда удосуживается открывать рот, находит "Наутилус". Несмотря на все запреты командования, герой-одиночка и по совместительству ученый бросается в бортовой батискаф (откуда он на подлодке?) и стыкуется с изобретением капитана Немо... Ага, вот так, взял и состыковался. Видать, Немо провидцем был, и еще в XIX веке разработал стыковочные узлы будущего... В общем, и смех, и грех. Самое обидное то, что игра действительно могла быть удачной. Для этого есть все предпосылки. Но есть и лень разработчиков. Даже несмотря на явно халтурную работу, в игре чувствуется атмосфера, которая пытается затянуть игрока... Но не судьба. Все портит в первую очередь графика. **Cryo** вдруг овладела страсть к минимализму — игра выпущена на одном диске, и все трехмерные фоны получились крайне размытыми. Зато музыка очень хорошая — тут **Cryo** обычно на высоте. Повторюсь: на этот раз действительно очень жаль — игра могла бы получиться весьма неплохой.



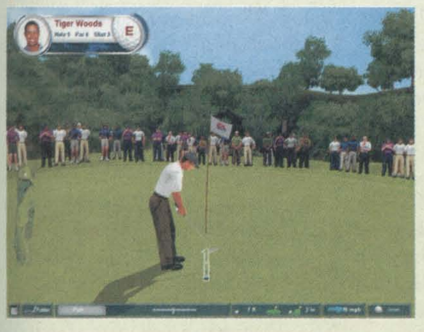
Рейтинг: 5,0

Tom Clancy's Ghost Recon

Жанр:	Tactical Action
Издатель:	Медиа-Сервис 2000/Ubi Soft Entertainment
Разработчик:	New Media Generation/Red Storm Entertainment
Похожесть:	Tom Clancy's Rainbow Six
Системные требования:	PII-450(Athlon 1GHz), 64(128)Mb, 32(64)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сколько CD:	Один



Локализация этого отличного тактического экшена наконец-таки добралась до прилавков магазинов! Не сказать, что ожидание было долгим, как в случае с **Flashpoint**, но от этого оно не стало менее томительным. Самое смешное — "предсказанные" стариком Клэнси события (а мы назвали сюжет игры бредовым!) понемногу начинают сбываться... Американский десант и в самом деле уже одной ногой в Грузии. Кстати, там **Ghost Recon** сейчас чуть ли не самая популярная игра! Наше доблестное телевидение даже сюжет на эту тему состряпало (канал ОРТ). Что же касается самого перевода, то он удался на славу, за исключением вступительного ролика, который NMG благополучно запороли — уж больно невыразительный девичий голос звучит за кадром. За описанием геймплея направляю вас к полноценному обзору игры в "Мании" №2'2002.



Приятная новость: на диске с игрой есть официальный патч, который без проблем устанавливается на русскую версию игры и фиксит уйму багов, а также вправляет мозги компьютеру. К сожалению, ребята из **Red Storm** так и не научились оптимизировать свои движки, в результате чего **Ghost Recon** умудряется подтормаживать даже на машинах hi-end конфигурации.

Ghost Recon рекомендуется всем, кто соскучился по настоящим испытаниям – игра предоставит вам их в полном объеме, особенно если будете воевать на высшем уровне сложности.

Рейтинг: 8,5

Tiger Woods PGA Tour 2002

Жанр:	Симулятор гольфа
Издатель:	Electronic Arts
Разработчик:	EA Sports
Похожесть:	Tiger Woods PGA Tour 2001
Системные требования:	PII-450(PIII-600), 64(128)Mb, 16(32)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сколько CD:	Один



Для цивилизованного западного бизнесмена сыграть в гольф — все равно что для нашего сходить в баню. Что же касается нового детища **Electronic Arts**, то оно сделано в лучших традициях игр от **EA Sports**. Была взята официальная лицензия **PGA** (ассоциация профессиональных игроков в гольф), состряпан приличный движок со стандартным для всех игр **EA Sports** интерфейсом, к этому был присобачен не менее стандартный вступительный ролик.

Процесс игры варьируется от простого пинания мячика по направлению к лунке до попыток этот мячик туда закатить. Тут дело тонкое: ударил чуток сильнее — и пепси тебе в руку, а не мячик в лунку. Управление очень удобное — все манипуляции осуществляются мышкой. Если вы заинтересуетесь **Tiger Woods PGA Tour 2002**, то не забудьте заглянуть в мануал и ознакомиться с некоторыми специальными понятиями, ибо сленг гольфистов ничем не уступает братанскому базару в разгар очередной "стрелки".

Рейтинг: 8,0

WW2: Desert Rats

Жанр:	Аркада
Издатель:	ValuSoft
Разработчик:	Canopy
Похожесть:	Нет
Системные требования:	PII-450(Athlon 1GHz), 64(128)Mb, 16(32)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один



ValuSoft в очередной раз обрадовала геймеров своей продукцией. Итак, держитесь — на этот раз **ValuSoft** изменила традиции и вместо выпуска очередного отстойного 3D Action решила попробовать свои силы на поприще аркад! Тему для игры избрали привычную: вторая мировая. Поскольку высадка в Нормандии уже неактуальна (особенно после **Medal of Honor**), то действие игры разработчики решили перенести в северную Африку. Немцы как раз вышибли британцев с насиженных мест, как вдруг оказалось, что глубоко в тылу врага затерялся спецотряд Desert Rats, готовый оказать сопротивление превосходящим силам противника. Как выяснится после запуска первой же миссии, весь отряд состоит из одного джипа известной марки Willys (после второй мировой они были заменены близкими по дизайну джипами серии M151, как в **Operation Flashpoint**).

С помощью этой чудо-машинки нам и предстоит пройти 12 миссий, сводящихся к тотальному kill'em all. Перед началом каждой миссии можно выбрать стрелка. Оные различаются по врожденным способностям к стрельбе из определенных видов оружия (пулемет, гранаты, базука и т.д.), а также неприязнью к некоторым конкретным стволам. Все миссии проходят исключительно в пустыне (Сахара, надо думать), где нацисты, если верить разработчикам, отстроили целые укрепрайоны и аэродромы. Управлять джипом крайне неудобно, играть очень сложно, а графика — полный нуль. В общем, очередной отстой от **ValuSoft**... Да, чуть не забыл, **Desert Rats** — первая игра-подражатель **Max Payne**: здесь есть режим slo-mo! Вызывается также правой кнопкой мыши и сопровождается характерным звуком. Видать, разработчики подумали, что это поможет их игре снискать хотя бы сотую долю лавров "Макса".



Рейтинг: 4,5

Андрей Теодорович (chaingun@mail.ru)

На поле танки грохотали,
Солдаты шли в последний бой,
И молодого командира
Несли с пробитой головой.
Народная песня

WarCommander

Тактические стратегии пользуются в народе непреходящей популярностью. Количество выпускаемых игр растет в геометрической прогрессии. Привносятся различные "свежие идеи". Чего стоят только Haste ("симулятор вора"), Hooligans: Storm over Europe ("симулятор футбольных фанатов") или Diggles ("симулятор гномов")! Зато игр на военную тематику становится все меньше (в процентах от общего количества). Особенно — хороших игр. И тем приятнее, что они все-таки выходят.

Жанр:	Тактическая стратегия
Издатель:	CDV Software Entertainment
Разработчик:	Independent Arts Software
Похожесть:	Противостояние-3, Real War
Необходимо:	PII-450, 64Mb, 8Mb Video
Желательно:	PIII-700, 128Mb, Riva TNT
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	Один

Слава Америке — стране-освободительнице!

"6 июня 1944 года англо-американские войска высадились в Нормандии и приготовились к централизованному наступлению на войска фашистской Германии. В течение 6 дней 5300 судов, 12000 самолетов и 1500 танков доставили на плацдарм 356547 солдат, 54186 единиц транспорта и 104428 тонн оборудования, оружия и боеприпасов. Так началась Нормандская десантная операция, продлившаяся до 24 июля этого же года". Примерно такое описание можно найти почти в каждом толковом словаре. Но главное не это. Главное — что уже в который раз разработчики берут эту выжатую, как лимон, надоевшую, набившую оскомину, использованную черт знает сколько раз тему и делают на ее основе игру. А почему они так делают каждый раз? Да потому что это была чуть ли не единственная мало-мальски значимая операция на континенте во время второй мировой, в которой американцы приняли непосредственное участие. Вот и мучают они ее, любезную...

"Давить фашистскую гадину!"

В WarCommander присутствуют две кампании. И обе за американцев. За немцев, не говоря уже об англичанах, поиграть не удастся. Первая кампания — Omaha — высадка на восточном берегу Нормандии, вторая — Utah — на западном. В каждой кампании — свои собственные миссии. Все в соответствии с реальными историческими событиями. Кроме того, в игре еще есть "перестрелка" (как в Red Alert 2, например) — возможность поупражняться в мультиплеерной игре против компьютера на разных картах. Вот там, кстати, и за немцев можно поиграть.

В кампании каждая миссия начинается с тактической карты и подробнейшего брифинга с описанием первичных и вторичных целей, а заканчивается — экраном "эффективности выполнения задания". Почти как в Tiberian Sun.

Сама миссия выглядит следующим образом. Игрок получает довольно большой отряд, состоящий из солдат разных специализаций (всего 10 типов): командир, "пионер" (строитель), "пироман", подрывник, ракетчик, пулеметчик, снайпер, обычный солдат, разведчик и медик. Иногда еще выдают парутройку транспортных средств — танк, джип или там грузовик.

Каждый юнит в отряде просто незаменим — ведь у каждого есть свои уникальные способности. Вот о них то мы и поговорим подробно.

Лучшее нападение — это оборона!

Начать следует с "пионера" — ибо с этим классом связано основное отличие WarCommander от многих тактических стратегий. Только он умеет обезвреживать мины и строить всякие оборонительные сооружения — башни, доты, окопы, насыпи и т. д. Но есть и стратегические постройки: склад — снабжает солдат боеприпасами (патроны в автомате у рядового могут закончиться), госпиталь — лечит одновременно сразу несколько бойцов (в отличие от медика), гараж — туда ставить технику... Причем для постройки здания не нужно добывать какие-нибудь ресурсы, просто в каждой миссии ваши "пионеры" могут возвести определенное количество построек — и точка. В итоге каждая из враждующих сторон может создать отлично укрепленную военную базу. Практически каждое здание можно проапгрейдить — например, в "улучшенный" окоп для пулеметчиков залезет в два раза больше людей, чем в обычный. Жалко лишь, что процесс строительства выглядит довольно убого. Помните крестьян из Age of Empires 2, которые стучали молоточками по строящемуся зданию? Вот-вот, здесь то же самое, только вместо молотка — гаечный ключ.



▲ Легендарная высадка на пляже Omaha. Из-за шквального артиллерийского огня выживет лишь половина высадившихся солдат.

Подрывник, ракетчик и "пироман" вместе и по отдельности могут взорвать и выжечь все, что только попадется на их пути. Уважаю.

Пулеметчик хорош в обороне. Он еще может и мин понаставить.

Скаут и снайпер идеальны для разведки и уничтожения одиноких врагов. Снайпер, естественно, может стрелять на огромные расстояния. Оба способны маскироваться. К слову сказать, прицел у снайпера почти такой же, как у его коллеги в Commandos.

Медик — он и в Нормандии медик. Должен быть в каждом отряде, иначе — кто будет лечит товарищей-бойцов?

"Солдат обыкновенный" — самый универсальный юнит. Чаще всего используется как пушечное мясо.

Командир — единственный и неповторимый. Поднимает "боевой дух" вашего отряда. Только он способен вызвать атаку с воздуха. Если бы меня спросили: "в чем сила, брат, в WarCommander", я бы сме-



▲ Атака с воздуха. Все быстро погибают.



▲ Снайпер прикрывает наступление.



▲ Наш отряд все-таки прорвался! Теперь главное — до вражеского бункера дойти.

ло ответил: "в авиации". Атака с воздуха — это что-то... Вообразите такую картину: тридцать фрицев окопались в скверике в центре города и выходить ну никак не хотят. Наш командир под прикрытием снайперов и нескольких солдат подбирается все ближе и ближе к вражеской позиции, по рации сообщает о точном местонахождении фашистского логова и драпает вместе с прикрытием куда подальше от этого места... Потому что уже секунд через десять эскадрилья союзных самолетов разнесет к чертям собачьим и всех фрицев, и скверик, и, может быть, весь центр злосчастного города.

Такая вот веселая компания будет находиться под вашим непосредственным управлением.

Бойцы в **WarCommander**, как и в вышеупомянутом **Red Alert**, автоматически повышают свои характеристики с ростом опыта. А опыт можно получить за боевые заслуги — уничтожение вражеских юнитов. Характеристики такие: запас здоровья, класс брони и скорость. У каждого класса они разные — например, пулеметчик носит отличную броню, но очень медленно передвигается; скаут же, наоборот, самый быстрый боец в игре, но его защита, прямо скажем, оставляет желать.

Каверзы природы

В **WarCommander** учитываются погодные условия и ландшафт — почти как в **Shogun**. Например, держать возвышенность намного легче, чем брать ее приступом. Обстреливать наступающих с высоты — одно удовольствие. В дождь и с наступлением ночи солдаты начинают стрелять хуже, нежели днем и в сухую погоду. На земле остаются воронки от разрывов артиллерийских снарядов, следы от гусениц танков и колес джипов. Но в то же время можно наблюдать, как солдаты переходят широкую реку, но не могут перешагнуть мелкого кустика... Эх, сказал бы я, что думаю по этому поводу, но это уже тема следующего пункта.

Неизлечимый дебилизм

Именно так можно охарактеризовать AI в игре. Первое, что бросается в глаза, — это наитупейший pathfinding юнитов. Самостоятельно, без кликанья мышью в метре от места, где они стоят, они никогда в жизни не пройдут длинный путь по пересеченной местности. Второе — это режим поведения ваших подопечных. Режимов два — aggressive и defensive. В первом случае эти шизофреники, как бешеные псы, будут гнаться за отступающими врагами по всей карте до самого тыла, где их спокойно прихлопнут, а во втором — стоять, как тихие дауны, под перекрестным вражеским огнем, не отвечая, даже если враг стреляет в упор. Видно, ребята из **Independent Arts Software** думают, что игрок должен делать все абсолютно самостоятельно, а не полагаться на помощь компьютера. Похвально, но если бы войска Союзников (а заодно и русские войска — пусть их там и нет) вели бы себя так же во время войны, как они ведут себя в **WarCommander**, жили бы мы сейчас в каком-нибудь Русбурге и читали бы "Das SpielMANIA". Обнадеживает лишь то, что и компьютер ведет себя не умнее ваших подопечных. Комплимент, а?

Второе проклятье WarCommander

Ну ничего, с тупым AI еще можно смириться — не впервой, зато с графикой!.. Когда я в первый раз запустил игру, меня чуть инфаркт не хватил: глубокий по смыслу, но отвратительный по исполнению ролик, главное меню а-ля "мы из 96-го" и игровая графика на уровне **Hooligans: Storm over Europe** — ну или чуть получше. На дворе 2002 год, и делать игры, по графике напоминающие хиты 5-7-летней давности, просто неприлично. Опять же, как и в **Hooligans**, из-за убожества под названием "графика" сильно страдает общее впечатление от игры.

Музыки в игре, к сожалению, нет. Присутствует только поддержка проигрывания музыки с Audio CD. А знаете, как стильно играть под "Катюшу"? "Выходила на берег крутой...". Если она есть, конечно. Советую всем попробовать. Зато озвучка в игре хорошая, ничего не скажешь — в редкой тактической стратегии можно услышать пение птиц в лесу и шум джипа одновременно. Радует и озвучка персонажей — особенно немцев. Все сделано с долей здорового юмора. Немцы здесь вообще выглядят очень смешно, а еще смешнее становится, когда узнаешь, что сами разработчики родом из Германии...

Следует отдельно сказать несколько слов по поводу интерфейса и управления. Интерфейс удобен настолько, насколько это возможно. Все кнопочки, функции — все на месте. Можно даже zoom сделать (правда, так пиксели становятся еще больше и еще ужаснее). Кстати, панель интерфейса **WarCommander** напоминает панель интерфейса **Age of Empires 2**. В верхней части еще бы эпоху подписать — вообще копия будет.

❑❑❑

Возможно, когда вы начали читать статью, вас заинтересовал вопрос: "почему игру называют тактической стратегией, а не варгеймом?". Все просто: чтобы удостоиться звания варгейма, **WarCommander** просто недостает масштабности. Вы можете управлять не более чем четырьмя десятками юнитов. В итоге — и не **Commandos**, и не **Close Combat**. Однако **WarCommander** все же ближе к тактической стратегии — благодаря узкой специализации юнитов и некоторым другим отличиям от классических варгеймов. ■

Дождались?

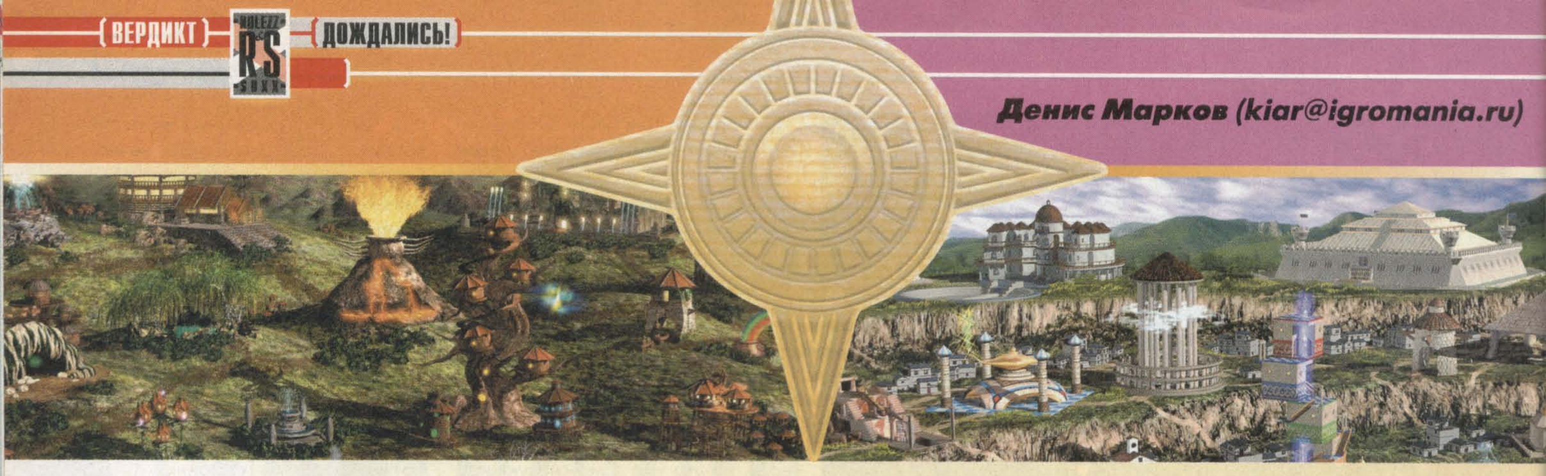
Если бы не ужаснейшая графика и недоработки в геймплее — WarCommander можно было бы по праву назвать "лучшей тактической стратегией сезона". А так — просто неплохая игра.

70% Оправданность ожиданий

Геймплей	8.0
Графика	3.0
Звук и музыка	8.0
Интерфейс и управление	9.0
Новизна	5.0

Рейтинг "Мании" 7.0

Денис Марков (kiar@igromania.ru)



Heroes of Might and Magic IV

Герои Меча и Магии IV

Игры серии Heroes of Might and Magic в представлениях не нуждаются. Кто из бывалых геймеров не просиживал дни и ночи за предыдущими частями этой фэнтезийной походовой стратегии? Ангелы и дьяволы, драконы и титаны снились нам ночами. Правда, в последние месяцы в стране сладких грез появился еще один типчик — весьма надоедливый варвар Тарнум... Но теперь его имя будет навсегда стерто из нашей памяти. Адд-он Heroes Chronicles ("Хроники Героев"), откуда был родом этот возмутитель спокойствия, также забыт навеки.

В последний путь отправляются и Disciples с "Демиургами".

Отложен на полку, возможно — до лучших времен (тем более что скоро русская версия подоспеет), известный всем нашим читателям адд-он Heroes of Might and Magic 3.5: In the Wake of Gods.

Мы играем в Heroes of Might and Magic IV.

В сущности, эта игра представляет собой логическое продолжение третьей части.

Она не лучше. Она не хуже.

Она попросту другая. Как, собственно, и следовало ожидать.

Жанр:	Ролевая стратегия
Издатель:	3DO
Разработчик:	New World Computing
Издатель в России:	Бука
Локализация:	Бука
Похожесть:	King's Bounty, Heroes of Might and Magic I-III
Необходимо:	PII-300, 128 Mb
Желательно:	PIII-450, 256 Mb
Мультиплеер:	Будет
Сколько CD:	Два
Сайт игры:	www.3do.com/mightandmagic/heroes4/

Градостроительные страсти

Разработчики пошли по пути сокращения градопоголовья: теперь — только шесть. В каждом из новых городов доступно для найма до пяти видов существ четырех уровней. Если с монстрами первого уровня все элементарно — вы можете нанимать сразу оба вида, то с последующими — по-хитрому.

Дело в том, что в процессе отстройки города вам придется выбирать, кого вы хотите видеть в своей армии: ангелов, скажем, или рыцарей. У каждого из существ свои преимущества и недостатки, да и цена у них разнится. Вам такая картина ничего не напоминает? Кто сказал **"Disciples"**? Выйдите вон — в присутствии **"Героев"** мы этого слова не произносим! Хотя, в общем-то, вы правы...

У монстров второго уровня разница в цене минимальна. А вот выбор здания четвертого уровня — решение весьма ответственное. Помимо того, что сама постройка "двеллинга" обойдется в абсолютно различные (но неизменно круглые) суммы, так еще и существа заметно разнятся по затрачиваемым на них ресурсам. Пример все для того же города Haven: ангел стоит 4000 золота и 2 кристалла, а рыцарь — 4000 золота, 4 единицы дерева и 4 руды. Есть под боком соответствующая шахта — выбирайте ангелов. Много дерева и руды — рыцарей. Только вдумайтесь, какие это открывает перспективы для мультиплеера! Ведь узнать, что выбрал соперник, получится не раньше, чем столкнешься с его армией. А здесь действует известный всем с малых лет принцип "камень-ножницы-бумага". Против любого лома найдется свой прием. Например, бороться медленной армией против большого отряда лучников бессмысленно, если, конечно, у вас не вдвое больше живой силы. А вот быстрые, хоть и слабые, юниты будут здесь как никогда кстати. С другой стороны, если у врага не лучники, а те же крестоносцы? Будь ваши солдаты хоть супербыстрыми, с низкой защитой они непременно проиграют. Естественно, все примеры я привожу для армий примерно равной стоимости.



▲ Полностью отстроенный город. Полюбуйтесь!

В игре 67 видов существ. Причем некоторых можно нанять лишь на adventure map — ни в одном из городов они не живут. А **Mermaid** и **Sea Monster** все равно ни за какие коврижки сражаться в вашей армии не будут. Хотя... только тихо! См. "КОДекс"...

Некоторые существа — единороги и черные драконы, например — пришли из предыдущих игр серии. А есть и новички — сатиры, черные лошадки Nightmares и другие плоды тягостных сомнений и раздумий дизайнеров. Характеристики существ претерпели минимальные изменения: появился параметр Move, отвечающий за очередность хода. Чем он больше, тем раньше данное существо получает право сделать ход.

Количество появляющихся в городе существ теперь не зависит от построенных там зданий. Разница





▲ Некромантское войско укомплектовано. И наши мертвые готовы убивать!



▲ Драконы. Ангелы. Герои. Ну, кто к нам на огонек?..



▲ Книга заклинаний в новой интерпретации.

между Fort, Citadel и Castle только в том, что без первого вы вообще не сможете нанимать воинов, а Citadel и Castle лишь изменят набор фортификационных сооружений. Но было бы странно, если б прирост существ в неделю оставался постоянным. Он теперь зависит от скилла Nobility у губернатора конкретного города — героя, которого вы назначили на соответствующий пост. Не волнуйтесь — это не значит, что в каждом городе теперь придется оставлять по наместнику. Губернатор после назначения на пост может в городе и не появляться.

Подставы на дорогах

У каждого существа обязательно есть какая-нибудь специальная способность. Ангелы все так же умеют кастовать Resurrect и летать. Троглодиты по-прежнему невосприимчивы к визуальным атакам. Еще бы они были восприимчивы — без глаз-то! Что же касается новых спецспособностей, то здесь упоминания заслуживает Stealth. Ей обладают Bandit'ы, а заключается она в том, что на adventure map некоторые герои не могут их увидеть! Каково, а? Кстати говоря, на уровне сложности Champion (нынешний аналог Grandmaster) AI то и дело подсовывает нам подлянки в виде атакующих исподтишка отрядов. Раздражает до умопомрачения! Чтобы их обнаружить и своевременно ретироваться, надо обладать развитым навыком Scouting. Еще одна интересная способность — Long Weapon у Pikeman'ов. Благодаря ей они способны атаковать врага на чуть большем расстоянии, чем обычно. Плюс очевиден — враг не отвечает на атаку.

Кровь героев

О сражениях. Действие разворачивается в изометрической перспективе, поле боя стало гораздо больше, а гексы ушли в небытие. Поначалу малость непривычно, но через пару часов игры это решение начинает казаться правильным. Во-первых, играть стало значительно интересней — ведь теперь есть не только "вверх-вниз-влево-вправо", но и "промежуточные" направления. Никто не мешает монстрам смотреть на северо-восток или юго-запад. Не будет больше боев, где все ваши зверюги смотрят в одну сторону, а вражеские — в другую. Теперь понять, ваш это персонаж или чужой, можно только по цвету таблички с количеством существ.

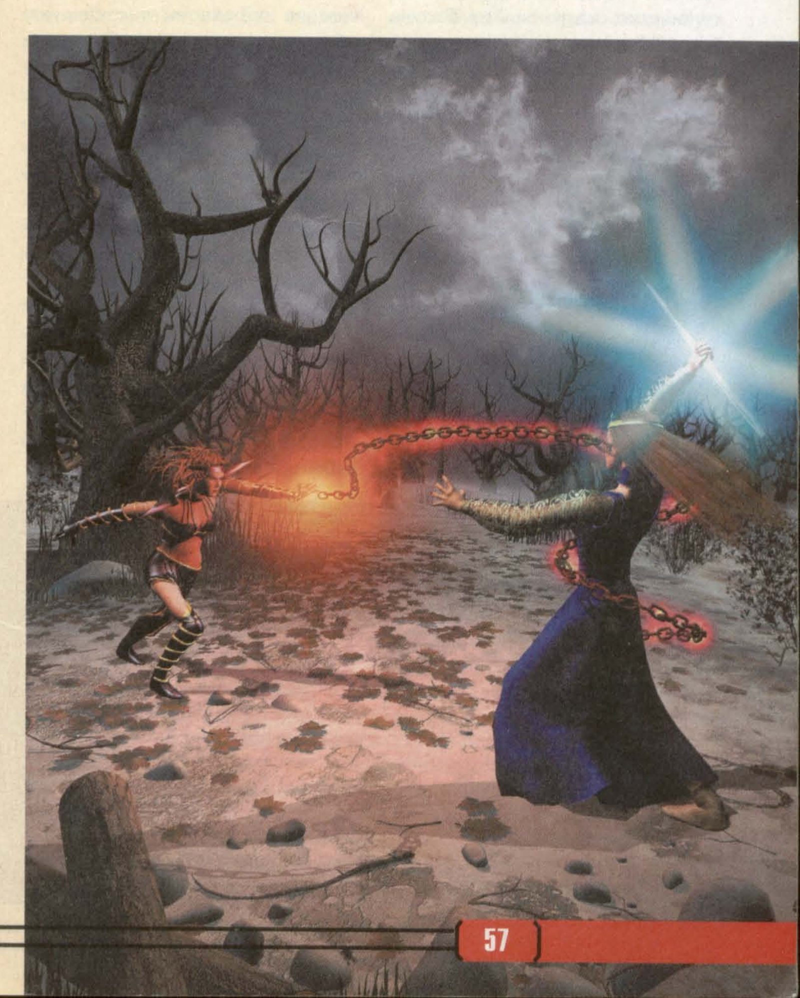
На мой взгляд, поле боя сделано гораздо интересней, нежели в третьей части. Появилась возможность действительно "стратежной" игры. Удерживать проходы между препятствиями, наступать с флангов, окружать, в конце концов — все эти приемы из арсенала грамотного стратега наконец-то присутствуют и в **"Героях"**.

Для любого стрелка теперь можно выбирать, атаковать ему с дистанции — стрелами — или подойти к жертве и схватиться врукопашную. Конечно, стрелами можно нанести больший урон, но иногда полезно подставить под удар соперника слабое существо, чтобы потом беспрепятственно атаковать его сильным.

Герои теперь принимают активное участие в сражениях. Не тусуются в тылу, изредка колдуя заклинания, а сражаются наравне со всеми остальными. Рядом с героем отображаются две полоски. Красная обозначает количество оставшихся хит-пойнтов, а синяя — маны. Колдуем по-прежнему — раз за ход. Другой вопрос, что если у вас в армии пятеро героев-магов, то получится уже пять раз. Стреляйте, атакуйте врукопашную или кастуйте громоподобные спеллы — дело ваше. Как ни странно, в **HoMM 4** ни "меч", ни "магия" не превосходят друг друга. Хорошо прокачанный варвар запросто вынесет среднего мага. Возможно, впрочем, и обратное. Все зависит от конкретного набора навыков обоих. Навык Magic Resistance на уровне Grandmaster дает герою 100% сопротивляемость к заклинаниям. Вот и представьте себе, что сможет противопоставить маг варвару, который этим навыком обладает. Да скастуй он хоть десять армагеддонов за ход — все равно варвар пришьет его своим топором! В общем, тут, как и в любой другой хорошей стратегии, необходимо знать, что делает соперник. Качает мага — качайте варвара. Качает варвара — качайте другого варвара! Или все-таки мага — только тогда побыстрее, пока вражеский герой еще не стал невосприимчивым к вашим Ice Bolt.

Худеющий армагеддон

Что касается заклинаний, то здесь ситуация коренным образом изменилась. Во-первых, магическая гильдия теперь возводится моментально, так что проблем с до-

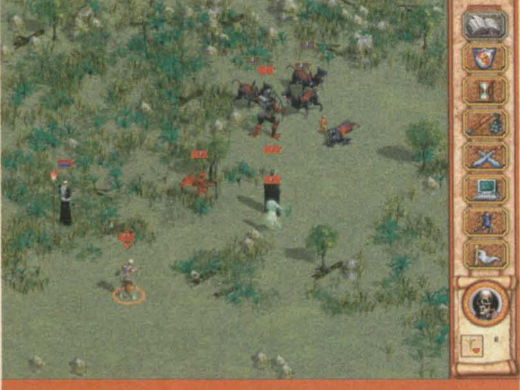




▲ **Сильны вражины... Ну да не боись! Ща накатим по 100 грамм и...**



▲ **Вы ничего не поняли! Двое крестьян — это победа без боя! Представляете: противник сам дохнет со смеху!!!**



▲ **Тормозные скелеты все пропустят. Но зато их полку после боя прибудет!**

ступностью заклинаний у вас не будет. Но все дело в том, что для изучения "продвинутых" заклинаний вашему герою придется сначала обзавестись соответствующим навыком. Скажем, тот же всеми любимый Armageddon под силу лишь Grandmaster'у Chaos Magic. Ну а во-вторых, атакующие спеллы существенно потеряли в мощности. Все рассчитано на то, что либо у вас будет один маг, но умеющий кастовать защитные заклинания, либо два и более — но с атакующими спеллами. Поначалу имеет смысл объединять магов в пары. В одном отряде то есть (да-да, теперь и такое возможно). Пока они еще не прокачаны как следует, оба колдуют всяческие благословения на своих соратников. Как только им станут доступны массовые заклинания, либо убираете одного, а с помощью другого опять-таки колдуете защиту, — либо оставляете двух, и второго используете для проклятий на вражьи головы. Атакующие спеллы выгодно применять лишь в начале сценария, когда один-два героя воюют сразу против нескольких существ. В таком случае, кстати, помогут и зелья. Последние в изобилии разбросаны повсюду на карте, а также продаются в любой уважающей себя городской лавочке.

Частная нательная собственность

Артефактов стало гораздо больше. К нехилому списку старых прибавилось немало новых. Из последних стоит выделить Flaming Arrow. Владеющий им герой при стрельбе из лука поражает не только цель, но и находящихся рядом существ. Против многочисленных отрядов слабых тварей — самое оно. Ключевое изменение: большинство артефактов действует не на всю армию, а лишь на героя, который ими обладает. Некоторые все же влияют на существ — но их мало. Какой же тогда смысл от всех причиндалов, добытых в тяжелых боях?! Покажет время. Время, проведенное за игрой.



Караван костяных драконов

Интересное нововведение: без героев теперь можно и обойтись. В теории. Как это, спросите? А вот так. Никто и ничто не мешает вам управлять отрядами никем не контролируемых существ. И не обязательно существ одного вида. Берите парочку костяных драконов, двести скелетов — и вперед, захватывать вражеские города!

Хотя в серьезной игре ваш отряд без героя долго не протянет. Не обязательно брать в отряд нескольких, но хотя бы одного — надо. Армия без героя не умеет захватывать шахты и использовать артефакты, а также не получает никакого опыта за выигранные сражения. И кому она тогда нужна? По сути, такие отряды необходимы только для того, чтобы пополнять армию, не утруждая себя вояжами в замок, — для транспортировки, то бишь.

А для того, чтобы перебросить из города в город пару драконов или рыцарей, существует такое здание, как Caravan. Если построить его в пункте отправления и в пункте назначения, то между данными городами можно будет переправлять войска. Неоспоримое преимущество этого способа транспортировки — существа на время путешествия как бы "исчезают". То есть перехватить их на полпути и устроить "темную" у врага не получится. Если же вас угораздило захватить город, к которому соперник направил караваны, игра вас честно об этом предупредит. Уйдете из города ко времени, когда прибудет вражеское подкрепление, — придется захватывать его по новой. В отличие от шахт, город вполне реально захватить отрядом существ.

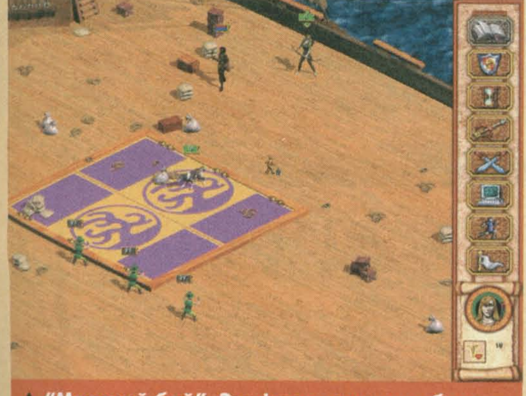
Теперь о классах героев. Их 11 штук начальных и 37 продвинутых. Даже самый привередливый геймер не посмеет заявить, что классов



Hot Seat — уже сейчас!

Как известно, многопользовательского режима в игре официально пока нет. Тем не менее, уже сейчас можно поиграть в Hot Seat с приятелями.

Многопользовательскую игру поддерживают далеко не все карты. Для того, чтобы узнать, подойдет та или иная, выберите ее в меню сценариев, а затем кликните на кнопку Details в правом нижнем углу экрана. В появившемся меню поставьте галочку в "Human player" и нажмите "OK". Теперь в меню выбора карты появится еще одна колонка — количество возможных игроков, управляемых человеком. Выбирайте ту, где этот показатель превышает единицу, а затем в списке игроков просто выбирайте цвета флагов.



▲ "Морской бой". Эльфские лучницы бьют Б8. Точно в цель! Волки аплодируют и кусают на В7...



▲ Юный поджигатель.

"мало". Самое главное, что все эти классы — не просто "для мебели". От них зависят навыки, которые персонаж получит в процессе развития. Неопытный герой принадлежит к одному из начальных классов. Затем, по ходу развития, он может перейти в один из продвинутых. Какой именно — зависит от набора приобретенных навыков. Скажем, владение любыми тремя школами магии на уровне Grandmaster делает вашего персонажа архимагом. Это дает ему 20%-ный бонус ко всем заклинаниям, что, учитывая развитие магических навыков до такого уровня, совсем не мало.

Там груды золота лежат...

Основной источник денег — города. Только теперь больше 1000 золотых вы от города не дождетесь. Приходится выкручиваться: захватывать как можно раньше золотые шахты и развивать скилл Nobility. Последний слегка увеличивает доходы от городов, но лишь в случае, если герой назначен губернатором одного из них. Губернаторство состоит в том, что в специальном кружочке внутри города отображается портрет данного героя. По умолчанию — того, кто впервые посетил этот город с начала миссии. Но при желании можно назначить на пост другого.

Ресурсы все те же: дерево, руда, кристаллы, драгоценные камни, сера и ртуть. Добываются они, как и раньше, из шахт. Причем последние можно строить самому! Для этого достаточно найти месторождение ресурса и подвести к нему героя. Вуаля — шахта готова! Правда, между этими двумя стадиями вам придется выложить такое количество золота и ресурсов, что ничего добывать уже не захочется. Да за такие деньги я сам буду по восемь часов в день руду долбить! В общем, не для бедных это удовольствие — шахты строить. Хотя в некоторых миссиях другого выхода нет. Хотите достаточно ресурсов, чтобы быстро отстроить города — возводите шахты. Иначе вы сильно проиграете сопернику в развитии.

Скованные туманом

Одно из самых интересных нововведений — туман войны. Скажи мне кто-нибудь пару лет назад, что он появится в очередной части **"Героев"** — рассмеялся бы ему в лицо. А оказалось, вопреки всем моим предчувствиям, что fog of war отлично вписался в общую картину. Можно даже сказать, что он привнес некоторую изюминку. Ведь настоящий стратег получает удовольствие не только от своих хитроумных задумок, но и от комбинаций, которые применяет враг. И сейчас, когда даже разведанная часть карты скрыта от игрока, играть стало еще сложнее — никогда не знаешь, что соперник предпримет в следующий раз. Ждешь его с одной стороны, а он оп-па — и с другой заявится! Сюрприз!

Обратная сторона совершенства

Теперь поговорим о вещах более низменных, чем геймплей. А конкретнее — о графике и звуке. Сразу хотелось бы заметить, что объявленные системные требования с реальностью соотносятся плохо. На заявленном PII-300/128 Mb своп-файл вырастет до совершенно безумных размеров за жалких полчаса, а игра даже при разрешении 800x600 превращается в слайд-шоу. Кампания, рассчитанная на три часа, из-за тормозов отыгрывается шесть! Словом, если все же хотите играть без нервотрепки и с нормальным разрешением (1280x960, к примеру), обзаведитесь хотя бы PIV-2GHz. На такой машине все тормоза попрыгают из окон и смачно размажутся по асфальту. Впрочем, обладатели PIII-700 пусть тоже не расстраиваются — на такой машине уже вполне можно играть.

Что же касается впечатления от графики, то оно... ну, я бы сказал, необычное. Но мне и сами персонажи, и их анимация понравились, за исключением отдельных случаев. А уж о красоте городов я и не говорю.

О музыке можно рассказывать и рассказывать, но словами всех впечатлений все равно не передать. Столь же хороша она была только в одной игре — **Heroes of Might and Magic II**. В третьей части музыка была все-таки хуже, а в четвертой, например, стали гораздо разнообразнее стили, вернулись оперные партии. Конечно, арии Ленского вы там не услышите, но даже то, что есть, исполнено просто блестяще. Огромное количество музыкальных инструментов, отдельные темы для каждого города... Да как могло быть иначе, если композитором был не кто иной, как **Роб Кинг**, который сочинял музыку для всех игр серии **HoMM**!

Многопользовательской игры пока, увы, нет. Есть Hot Seat, но и это скорее недокументированная возможность, чем мультиплеер в классическом понимании термина. Нормальная же поддержка многопользовательского режима появится вместе с одним из патчей. Дата выхода оного пока неизвестна.

Ход за четвертыми Героями

Heroes of Might and Magic IV — стопроцентный хит. Лучшая пошаговая стратегия из всех когда-либо существовавших. И вместе с четвертой частью на первой ступени пьедестала стоят все три предыдущие части игры. Но они уже свою порцию лавровых венков получили. Теперь — ход за четвертыми **"Героями"**.

◆ ◆ ◆

Редакция благодарит компанию "Бука" за предоставленную нам копию Heroes of Might and Magic IV! ■

Дождались?

Сказать, что у "Героев" просто сменился порядковый номер — грубо соврать. Другая игра. Новые возможности. Но прежний уровень качества. По-прежнему — лучшая среди равных. Безоговорочный хит.

100% Оправданность ожиданий

Геймплей	10.0
Графика	9.0
Звук и музыка	10.0
Интерфейс и управление	10.0
Новизна	8.0

Рейтинг "Мании" 10.0

Пятнистая Рысявка (rysiavka@hotmail.com)

Might & Magic IX: Writ of Fate

Меч и Магия IX



Копья трещали,
Щиты разлетались,
Мечи скрежетали
О черепа героев.
Был гром на бреге.
Кровью конунги
Красили светлые
Земли лезвий.
Эйвинд — погубитель скальдов

Восьмой части Might & Magic исполнилось уже два года — посему стоит напомнить, что это за хит всех времен и народов, уже семнадцать с половиной лет попирающий пьедестал ролевого жанра. Might & Magic — ролевая игра от первого лица с оригинальной системой роста персонажей, к привычной AD&D прямого отношения не имеющей. M&M отличается выдающимися ролевыми особенностями: детально проработанной системой роста персонажей, крутой магической системой и богатейшей коллекцией навыков-скиллов. Красивые миры и интересные сюжеты, к которым добавлена тысяча мелочей (о них чуть ниже), превращают каждую игру серии в шедевр.

M&M IX стала полностью трехмерной. Она использует движок LithTech 2.5 от Monolith. События происходят в совершенно новом мире, напоминающем о викингах, где нас ждут новые герои и новые приключения!

Жанр:	RPG
Издатель:	3DO www.3do.com
Разработчик:	New World Computing
Издатель в России:	Бука
Локализация:	Бука
Похожесть:	Серия Might & Magic
Необходимо:	PII-400, 64Mb, 16Mb 3D уск.
Желательно:	PIII-700, 128Mb, GeForce 2
Мультиплеер:	Нет
Количество CD:	Два
Сайт игры:	www.3do.com/mightandmagic/ix

Как оно выглядит?

Отвечая на первый вопрос поклонников серии — как ОНО теперь выглядит? — объявляю вердикт: выглядит хорошо! Точнее так: пейзаж изменился непринципиально — поскольку местность полигональная еще со времен шестой части. Деревья, которые раньше были спрайтовыми, заменены на симпатичные трехмерные посадки неизвестных пород. У водоемов появилось дно, по которому нашей партии придется ходить, как ходили танки во время переправ в советских фильмах. Горы, строения, мосты — все смотрится приятно как вблизи, так и издали, в перспективе. Текстуры богатые, нарисованы вполне себе ничего. С погодой тоже все замечательно, а свет на открытых пространствах напоминает о картинах голландских мастеров. Есть, правда, пара странностей — по вечерам звезды высыпают поверх облаков, а погода в одном регионе в городе и за пределами городских стен может кардинально отличаться. Будем считать, что так и задумывалось — на геймплей это не влияет, а смотрится забавно.

Экстерьер монстров и NPC тоже на уровне. Dragonflies со своими фасеточными гляделками приобрели несколько техногенный вид. Люди, личи, скелеты, зомби в трехмерии сохранили привычный по прежним играм стиль. Некоторые модели слегка угловаты, но именно слегка. Анимация никаких нареканий не вызывает, хотя кажется, что разработчики слегка пересолили с "реализмом": например, мирные граждане после попадания в них случайной стрелы могут застыть в позе йога со столетним стажем (как еще можно назвать остолбенение с вывернутыми ладонями рук и на одной ноге?). Видимо, изображают испуг. Правда, стоит обратиться к ним с предложением поторговать — страх как по волшебству проходит! Кроме людей, среди мирного населения Чедиана числятся замечательно анимированные кошки, собаки, а также коровы. Последние, если по ним выстрелить, удирают галопом, задрав хвост.



▲ Банда одичавших викингов — серьезное испытание для непрокачанной партии.

Мир Чедиана

Теперь история разворачивается на совершенно другой планете. Перед нами мир, напоминающий о норвежских сагах. Это суровое место, где волны холодного моря плещутся о гранитные утесы, где в еловых лесах горных перевалов белеют кости неудачливых путников, где к серому небу гордо поднимаются могучие крепостные стены. В центре этого мира лежит море Ферховена, а по берегам живут шесть кланов страны Чедиан.

Как и раньше, мир разбит на квадраты-локации. Перебираться с одного на другой можно на корабле, причем путь занимает от одного дня до недели; можно идти пешком. Например, дорога из Стормхолда в Дранхайм занимает день по морю или пару дней хода — через горный перевал. Естественно, на каждом квадрате есть по несколько подземелий, поселения, шайки разнокалиберных монстров, припрятанные сокровища и масса прочих согревающих душу прибамбасов. Как и в прежних играх, на одном квадрате можно найти объекты разной сложности, интересные для отрядов разного уровня прокачанности и различной крутости игроков. Таких больших областей в игре имеется десяток.

Жизнь полна сюрпризов, или приключения в трехэтажной канализации

В игру погружаешься постепенно, но неотвратимо и безвозвратно, как в водоворот. Завязка сюжета почти традиционная. Вас готовят на



Делегация встречающих тварей обещает партии немало экспы и трофеев.



Отряд попал в ловушку. Трое в отключке. Коуп де грас — налет мышей-вампиров.

роль спасителей страны. На первой локации отряду предлагают завершить тренинг, посетив музей. Стоит согласиться, чтобы в награду получить две обучающие книги — Disarm Trap (обезвреживание ловушек) и Identify Item (распознавание предметов). Пишу это, чтобы вы знали: эти умения можно не учитывать при создании персонажей — вы и так их получите.

Освоившись с управлением, герои отплывают на корабле и... попадают в кораблекрушение. Острова Праха тоже можно считать обучающей локацией. Если не лезть в руины башни Ферховена (там вас съедят сразу, но есть, есть там один крутой неохраняемый сундучок), останетесь в живых: скелеты и стрекозы проблем не создают. Да, в воде тоже стоит проявлять осторожность — медузы и резвящееся у обломков корабля чудо морское вам пока не по зубам. Зато тут вы присоедините к отряду своего первого NPC и узнаете свою судьбу. Надо спасти Чедиан от надвигающихся орд Белдонии, а сделать это можно, только объединив все шесть кланов. Кроме судьбоносной миссии, озадачившая нас премудрая старушенция даст нам ключ от двери — ее и нужно открыть, чтобы выбраться с Островов Праха.

И вот мы в первом большом городе. Красиво, много домов, народу, во дворце первый ярл в красных одеждах дает нам квесты. Первый алтарь под знаменем, который надо очистить (как когда-то в храмах Солнца и Луны), чтобы можно было возвращаться сюда через Town Portal. Игра раскручивается на полную катушку, увлекая, запутывая, не давая вернуться в повседневность.

Известно, что в каждом добропорядочном городе просто обязана быть канализация. Ее запутанность и разветвленность свидетельствуют о качестве RPG. В Стормфорде канализация трехэтажная! Со скрытыми проходами, поднырами в колодцы, затянутыми паутиной ходами, склепами, где в гробах лежат сокровища, квестовым манускриптом на самом дне и главным призом — колодцем, прибавляющим всему отряду по пять единиц скорости. Кстати, пославший нас в канализацию глуховатый товарищ име-



нуется *Ludwig Van*, а сеть ходов — *Beet Hoven* (прочтите вместе). Забавно.

Задания в игре самые разные. Найти человека или предмет, разоблачить шпиона, доставить любовное послание, освободить от монстров какую-нибудь область. Их дают NPC, но можно найти квест, просто прочитав брошенное кем-то письмо. Почти в каждом задании есть изюминка — хитрые секреты, засады василисков, сокровища под водой, ловушки. Встречаются даже задания по конвоированию VIP-персон. Помните — раньше при спасении узника, ребенка, девицы или другой недееспособной личности ее портрет просто появлялся в ряду других спутников NPC. И никаких хлопот — иди себе развлекайся дальше охотой на драконов, пока не сдашь за наличные эту личность с рук на руки опекуну. Теперь же вытащенный из тюряги старый генерал бодро топает за нами своими ножками, и нужно так планировать действия, чтобы его ненароком не пришибли. Например, он спустился за мной в колодец, а вот обратно вылезти не сумел. Пришлось переигрывать. Словом, у меня сложилось стойкое впечатление, что при ближайшем рассмотрении в M&M IX заключено намного больше заявленных разработчиками 60-ти часов геймплея.

Но если одна сторона медали (или геймплея) — это исследования и выполнения заданий, то вторая — это захватывающие сражения.

"Он с битвы явился, покрытый весь кровью..."

"Я ненавижу глаза", — так начиналась одна сетевая статья на немецком языке на тему M&M VI. Кто проходил замок некромантов в Даркмуре, где летают рогатые и бородатые (!) сводящие с ума глаза, — тот поймет и разделит мои эмоции. В M&M IX все бои проходят с тем же накалом, что и раньше.

Enter по-прежнему переключает режимы — в реальном времени и пошаговый. Скелетов и зомби проще валить стрелами в real-time, а долгие бои с могучими врагами лучше вести в пошаговом режиме. Но теперь нельзя сохраняться в бою после каждого удачного удара по драконьей морде.

Отряд можно выстраивать в некую формацию — наподобие того, что мы видели в серии Wizardry. Надо грамотно расставить героев, чтобы физически слабые маги не оказались на острие атаки.

Внесенные в AI улучшения отразились на поведении монстров. Стрекозы налетают, кусают, затем залетают вам за спину, чтобы снова броситься в атаку. Правда, в пошаговом режиме боя изменения не кажутся столь кардинальными. Более того, в пошаговом режиме маневры монстров уменьшают эффективность их атак, поскольку на перемещения расходуются драгоценные ходы.



Крепость: последний бой на последнем издыхании. Четвертый чертенок умер, оставив после себя аккуратный узелок с добром.



▲ Несмотря на нелимитированный запас времени, бессмертные личи очень не любят, когда их беспокоят.

▲ Польза от владения навыком Perception очевидна: нужная дверь выделена зеленым.

В игре полно засад — монстры караулят наивных приключенцев за углами и прыгают с потолков. Но и у вас есть широчайшие возможности для маневра: использование дверей, провалов, особенностей рельефа позволяет отсекать часть тварей, чтобы избежать массированной атаки. Например, жуки не умеют лазить по лестницам. Встаньте на ступеньки и стреляйте из луков — победа ваша. Правда, главный жук стреляет чем-то вроде рубинового лазера. Вот его надо бить мечами, причем желательно из-за угла.

Вообще, бои в M&M — очень увлекательная штука. Однако озвучка почему-то сделана так, что и промах, и удачный удар меча звучат одинаково — "фьють" вместо ожидаемого "бум-хряп!". Это слегка сбивает с толку, приходится внимательно следить за результатом атак.

От магии к мощи

Возникает четкое ощущение, что магия стала слабее. Если раньше практически с начала игры маг мог решить большую часть проблем отряда, то теперь акцент сместился в сторону грубой силы. Поначалу магия будущих волшебников, священников и личей малоэффективна. Маны едва хватает на лечение отряда. Но поскольку их атакующие заклинания тоже оставляют желать много лучшего, то нехватка маны не очень печалит. Зато наши маги-недоучки дерутся булавами, молотами и посохами (все эти таланты объединены в общий скилл "Cudgel" — дубина), бодро стреляют из лука и даже носят доспехи.

В игре 48 заклинаний, относящихся к четырем школам магии — Elemental, Spirit, Light и Dark. Начинающие маги могут изучать все четыре школы сразу. Это полезно, так как любое заклинание требует навыков не меньше чем в двух школах, а продвинутые спеллы — даже в трех. Причем на различных уровнях мастерства. Например, чтобы травить народ Poison Cloud, надо быть мастером магии стихий и экспертом темной магии. Для применения Town Portal надо быть экспертом магий стихий и духа. Бессменный хит серии M&M — Lloyd's Beacon — требует владения магиями Elemental, Spirit, Light, причем на мастерском уровне. Эффективность заклинания хитрым образом варьируется в зависимости от прокачанности героя во всех требуемых видах магии. На сильные спеллы по-прежнему наложены ограничения: например, самое крутое атакующее заклинание "Глаз бури" можно кастовать только раз в день.

Суета сует

Главное новшество, которое может радикально изменить подход к игре, — переход на следующий уровень не требует времени! Раньше герой тратил неделю, чтобы подняться на один уровень (в M&M6 столько же занимал разовый тренинг на любое количество уровней). А итог игры в очках был обратно пропорционален затраченному времени. Следствие этих двух фактов — чтобы подняться как можно выше в рейтинге, игроки тратили на тренинг минимум времени. Теперь с легким сердцем можно посещать инструкторов так часто, как захочется.

Кстати, хотя обещалось, что NPC будут жить своей жизнью, слава богу, никаких таких ужасов не произошло — тренировочные заведения работают круглосуточно. Учителя сутками слоняются по округе, ожидая желающих учиться. Лавки, правда, по ночам не торгуют, но открываются в 6 утра, чтобы работать до темноты. Особенно умиляет корабельщик, неустанно мокнущий под дождем у пристани даже в те дни, когда корабль стоит на приколе. К слову говоря, почти любой NPC готов поговорить с вами на исторические или просто сторонние темы.

Пожалуй, единственное, что сбивает с толку — имена персонажей. Ludwig Van — приятное исключение из правила. В основном вы будете встречаться с ребятами, которых зовут, например, Eskil Tryygvassen или Hildr Hjalldotir. Мне приходилось записывать имена, ибо уже через две минуты из головы напрочь вылетало, что за личность с непроизносимым именем меня отправили искать.

Рожденный плавать летать не может

Концептуально изменились способы перемещения по локациям. Во-первых, из арсенала магов исчезли порядком ускоряющие прохождение и облегчающие жизнь заклинания Flight и Invisibility. Если раньше, прикрывшись вторым и используя первое, можно было половину квадратов резво проскочить без разборок с местным населением (яркий пример — дворцы Лордов Элементов и Измерение между измерениями в

Краткая сводка из истории области Чедиан

Летоисчисление Чедиана подобно григорианскому календарю, а отсчет ведется со времени Катаклизма, когда Ферховен произнес заклинание, разрушившее старую Урсанианскую империю.

Древний континент Риш, на котором расположена область Чедиан, сильно отличался от современного. Урсанианская империя владела почти всей его территорией. Ее мощь была велика, но амбиции — еще больше. Императоры урсаниан славились своей подозрительностью и недоверчивостью.

Незадолго до 200ВС в одной из центральных провинций империи появился волшебник и построил большую Башню. Он взял имя Ферховен и объявил провинцию независимой от империи. Не желая мириться с появлением недружественного анклава рядом со столицей, император Ральфор и его наследники провели несколько военных кампаний против Ферховена. Все они были безуспешны.

Примерно за десять лет до Катаклизма император Трандис нанял убийцу по имени Назрим, чтобы тот устранил Ферховена. Десять лет Назрим собирал необходимые магические артефакты, а затем напал на волшебника. И потерпел неудачу. Свершая мщение, Ферховен поднялся на вершину своей Башни и произнес заклинание, опустошившее половину Урсанианской империи. Огромная область земли вокруг Башни исчезла, образовав то, что теперь называют морем Ферховена. Большинство жителей Урсунианской империи потеряли дома и семьи — а то и жизни. И хотя империя просуществовала еще тринадцать лет, именно дата этой катастрофы считается датой ее падения.



▲ **Мечта сумасшедшего энтомолога: жук величиной с пони.**

мое сундуков фиксируется при вступлении на локацию и затем не меняется. Вещи с убитого монстра создаются в момент его смерти. Трупы тают на глазах, а все ценное оказывается в материализующемся из воздуха серепеньком узелочке типа тех, что мы видели в **Summoner**. А вот что вы найдете на скелете, определяется случайным образом в момент изъятия матценностей. Как и то, заболеет при этом ваш герой или нет.

Заметим, что вышеупомянутые аномальные состояния персонажей — болезни и прочее — тоже стали другими. Заболевший герой покрывается пятнами и своей рожей может на раз отпугивать монстров — но тем не менее он способен еще долго идти вперед. Единственный минус — при отдыхе он не восстанавливает хит-пойнты. С отравлениями еще интереснее: допустим, после общения с василиском один из персонажей оказался отравленным. Он на глазах начинает терять здоровье. Не спешите его лечить — есть вероятность, что через пару минут бедняга чудесным образом самоизлечится, и вам останется только восстановить его хит-пойнты. Зато гонять партию по стране без сна и отдыха не получится — прежде безобидное состояние Weak превратилось теперь в казнь египетскую! Члены партии начинают в хорошем темпе терять здоровье. Процесс этот безостановочный, посещение церкви не помогает. Целитель восстанавливает хиты, но не снимает слабость. Если у вас нет желтых зелий на всю партию или заклинания Purify — значит, точно пора идти на боковую.

В плане скорости роста характеристик персонажей жизнь стала заметно тяжелее. Раньше почти на каждом шагу нас ждали волшебные колодцы, фонтанчики, бочки. Бочки и теперь есть — вот только встречаются они ну очень редко. И колодцы с обелисками есть. Но тоже в качестве раритетов.

Исчезло умение "алхимия" (где вы, черные бутылки, дающие +50 к характеристикам?). При этом цветные и полосатые зелья по-прежнему попадаются. Это оставляет надежду на то, что где-нибудь есть и черные.

MM VIII), то теперь нам предстоит честно пробиваться через орды врагов, поджидающих нас на всех дорогах. Впрочем, для игры оно и лучше — уж слишком сильно облегчали борьбу за мир ковровые бомбардировки звездным дождем и противоракетные маневры. Хотя с драконами теперь на равных не пообщаешься.

Не найдете вы и заклинания Water Walk. Вместо прогулок по воде предлагается проводить оздоровительные купания. Теперь форсирование водных преград будет происходить следующим образом: при погружении в воду закованная в доспехи команда начинает тонуть. Без ущерба для здоровья герои могут находиться под водой около 15 секунд, после чего начинают терять хит-пойнты. Разработчики предлагают задрать головы (чтобы видеть поверхность воды и небо над ней) и медленно плыть. Либо не задирать головы, но регулярно выныривать. На практике оказалось удобным перемещаться, совместив стрелочку направления с зажатым прыжком. При этом партия, весело подпрыгивая на воде, как брошенная галька, резво чешет в заданном направлении на глазах удивленных медуз. Кроме медуз, в воде водятся твари покруче и поплотояднее, которые рады пригласить вас на обед в качестве основного блюда. Но поскольку туши всех местных левиафанов видны издалека, большой проблемы они не представляют.

Мощные заклинания телепортации — Lloyd's Beacon и Town Portal — остались в нашем полном распоряжении. Только телепортироваться в город вы теперь будете не к фонтану, а к алтарю. Алтари предварительно нужно очистить — активировать, щелкнув по ним мышкой.

Увы, из книги заклинаний исчез телекинез, позволявший раньше разбираться с взрывающимися предметами с безопасной дистанции. Ибо сундуки — это по-прежнему смертельное оружие. Кроме них, появились круто заминированные (при попытке вскрыть такую у моей партии сняли по 300 хитов с носа) черные шкатулки. Желанная добыча — если сумеете до нее добраться. Содержи-



▲ **Модели, конечно, не как в Unreal II, но все равно неплохо.**

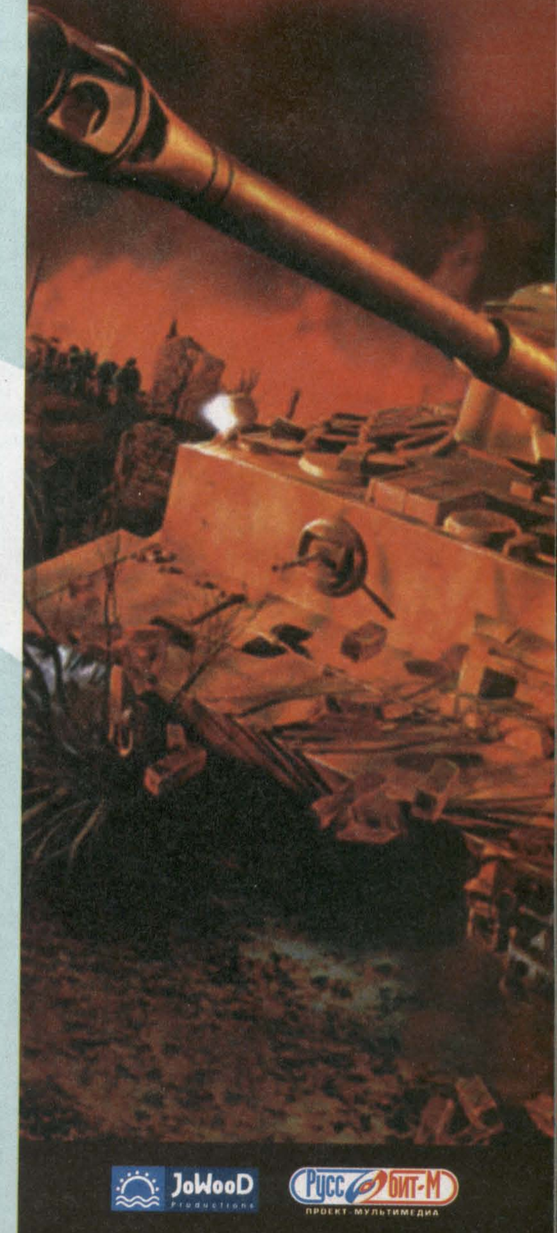
ТАНКОВАЯ ГВАРДИЯ

Самый реалистичный танковый симулятор, который придётся по вкусу всем ценителям жанра, а также тем, кто только хочет примкнуть к стройным рядам почитателей танковых симуляторов.

Окунитесь в настоящие танковые баталии времён Второй Мировой войны, побывайте в Северной Африке, на Сицилии, в Италии и Нормандии, управляя железным монстром!

Постигните всю жестокость этих битв, став командиром танкового отряда американских или немецких войск.

Поймите масштабность происходивших в те времена танковых баталий с четко спланированной стратегией и тактикой.



JoWooD Productions

Руссобит-М ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА

©2001 «Руссобит-М». ©2001 «JoWooD».
По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»:
тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51, e-mail: office@russobit-m.ru
адрес в Интернете: www.russobit-m.ru; телефон технической поддержки: 212-27-90;
e-mail технической поддержки: support@russobit-m.ru,
заказ дисков через Интернет: shop@russobit-m.ru



▲ Бехолдер и маг — равные по силам противники.



▲ Это не враги, а экспонаты своеобразного игрового музея!

Из восьми основных характеристик осталось шесть — "интеллект" волшебников и "индивидуальность" церковников слились в единую "магию"; были объединены также "скорость" и "проворство". Это связано с особенностями карьерного роста персонажей.

Мастера на все руки

В игре есть 23 скилла. Это меньше, чем было — не только "алхимия" приказала долго жить. Допустим, если раньше были отдельные умения "кинжал" и "меч", то теперь все навыки по применению острого оружия длиной до четырех объединены в один — "владение клинком". Аналогично, "ношение пластинчатых доспехов", "ношение кольчуг" и "ношение кожаной брони" слились в единое "ношение доспехов". Естественно, возможность изучения навыка зависит от профессиональной принадлежности персонажа. Воинам низших ступеней недоступна магия, а маги не умеют фехтовать.

Как и ранее, эффективность любого умения зависит от двух параметров: цифрового значения скилла и степени владения умением. Сохранилась четырехступенчатая система обучения навыкам: новичок-эксперт-мастер-грандмастер. Но если раньше герой овладевал навыками в соответствующих заведениях, то теперь он делает это сам, при помощи обучающей литературы: кроме Spellbook, в игре появилась Skillbook! Книги учат всему — клинку и бодибилдингу, разным видам магии и медитации. Их покупают в магазинах и находят в качестве трофеев. Например, вы идете в тюрьму вызволять генерала, без которого не остановить наступающие орды. А в темнице — куча крупных жуков. По начитанности эти кошмары энтомолога сравнятся с академиком. Во всяком случае, если их потрясти, книжки разнообразного содержания так и посыплются: лук, светлая магия, антология обучающих книг по магическим заклинаниям. Будьте готовы — через некоторое время ваш инвентори станет напоминать лавку букиниста.

Впрочем, это вовсе не излишество, а необходимость. При генерации героя можно выбрать всего два умения, а для нормальной жизни нужно порядка десяти; просто для жизни — полдюжины. Например, Perception дает возможность в городе видеть открытые двери домов, где вас ждут нужные NPC или решения квестов. Это избавляет от необходимости тыкаться в каждый дом подряд. И без него вы не увидите слабое место в стене форта, захваченного чертенятами. А проломить его — единственная возможность попасть внутрь и выполнить сюжетный квест.

Ваша задача — составить партию таким образом, чтобы все ее члены были боеспособны, а их таланты гармонично дополняли друг друга — не только на данный момент, но и в перспективе. То есть Identify Item стоит давать персонажу, который вскоре станет магом и сможет овладеть навыком на уровне Grandmaster. Как только вы начнете создавать отряд, то поймете, что задача нетривиальна и, увы, нельзя объять необъятное. От чего-то придется отказаться, и тут важно не ошибиться, не выкинуть самое необходимое.

Набор рас при создании партии таков: люди, эльфы, полуорки и гномы. Для разных ролей подходят разные расы. В итоге в вашей партии будет четыре героя и три NPC, принимающих участие в боях и прочих приключениях. О "сотоварищах" можно сказать немного — NPC вам помогают, но вы не можете заглянуть в их инвентори или чему-то научить. Что приятно, здоровье у них отменное, и они легко без видимых последствий принимают на себя часть ударов в бою или ущерб от ловушек. Если вы недовольны партнерством, наемников можно уволить.

Управление и экран героя

Управление проблем не вызывает. Используются, как обычно, мышь и клавиатура. Можно стрейфиться, прыгать, нагибаться. И, конечно, менять раскладку.

А вот экран героя подкачал. Полюбившихся всем кукол для одевания вы больше не увидите. Экипировка не одевается на персонажа, а помещается в слоты рядом с ним. Сами вещи нарисованы мелко, и крупнее при клике мышью не становятся. Мелкоскопические предметы туалета и вооружения вызывают ностальгию по бродящей в Сети игрушке "Одень Бритни Спирс". Инвентори сортируется по назначению предметов и вмещает намного больше барахла, чем раньше. Но наглядность безвозвратно утеряна.

Фигура, изображенная в экране персонажа, олицетворяет класс в целом. Поэтому не задавайте себе дурацких вопросов типа "если я взял в отряд симпатичную платиновую блондинку, то откуда в экране героя эта чернявая кривоногая фигура с торчащими изо рта клыками?". Оттуда. Это — внутренняя сущность вашей блондинки. Подрастет — перейдет в другой класс — изменится. Хотя не обязательно в лучшую сторону. Не вы первый обломались — еще Антон Палыч Чехов жаловался, что "губки бантиком, а заглянешь в душу — обыкновеннейший крокодил!".

❖❖❖

Несмотря на мелкие огрехи, M&M IX заслуживает любых добрых слов, которые только можно придумать. Полное погружение в игровой мир, многомерность ролевой системы, множественность подходов (разные люди составляют разные партии, и каждая имеет шанс на успех), замечательная сбалансированность, потрясающая играбельность и, наконец, полная корзина эмоций у фанатов серии. Есть сведения, что NWC начала работу над M&M X. Надеюсь, что это так и есть.

Редакция благодарит компанию "Бука" за предоставленную нам копию Might and Magic IX! ■

Дождались?

Поезд Might & Magic IX на рельсах движка LithTech стремительно летит в светлое будущее. Фанаты знаменитой серии обречены вновь стать спасителями мира.

95% Оправданность ожиданий

Геймплей	9.0
Графика	8.0
Звук и музыка	9.0
Интерфейс и управление	9.0
Новизна	6.0

Рейтинг "Мании" 9.0

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru









GATHERING OF DEVELOPERS






1С® ФИРМА "1С"

Croteam, эмблема Croteam, Serious Sam и эмблема Serious Sam являются товарными знаками Croteam, Ltd. Godgames и эмблема Godgames являются товарными знаками Take 2 Interactive Software. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев. © Take 2 Interactive Software, 2002. Все права защищены. Перевод на русский язык и распространение русскоязычной версии по лицензии Take 2 Interactive Software, 2002. © Перевод на русский язык ООО "Логрус.РУ", 2002. Исключительное право на издание и распространение игры Serious Sam в России и странах СНГ принадлежит компании "1С".

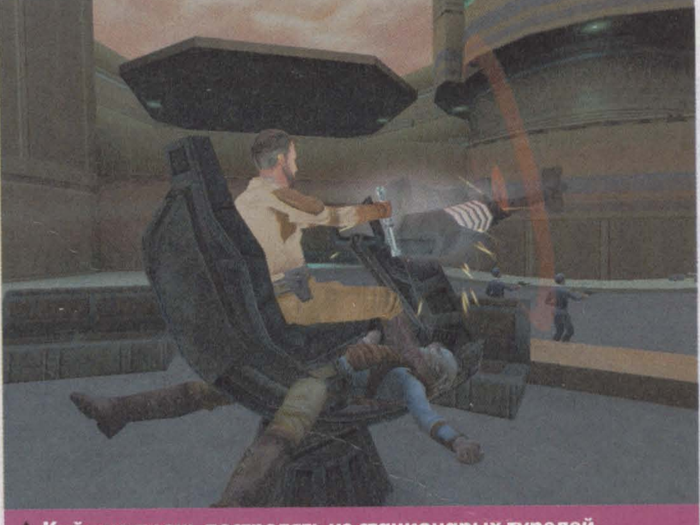
Антон Логвинов (fxl@igromania.ru)

Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast

Жанр:	3D Action
Издатель:	LucasArts Entertainment
Разработчик:	Raven Software
Похожесть:	Dark Forces 1/2
Необходимо:	PII-400, 64Mb, 16 Mb 3D уск.
Рекомендуется:	PIII-600, 128Mb, 32 Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сколько CD:	Один
Сайт игры:	www.lucasarts.com/products/outcast/html/

Не знаю, как вы, а я так до сих пор не понимаю, почему Half-Life принято называть первым сюжетным 3D Action. Эти лавры должны принадлежать вышедшему в далеком 1997 году Dark Forces 2: Jedi Knight (и аддону Mysteries of the Sith). Именно там впервые появились всеми сейчас обожаемые скриптовые сцены, а также полноценный сюжет. Причем такой, что любой Half-Life обзавидовался бы: с хорошо продуманным сценарием, развивавшимся далеко не по принципу "потолок вдруг обвалился", и живыми актерами. Да и не сказать, что Jedi Knight был обделен успехом — титулов вроде "3D Action года" и "Игра года" он наполучал немало.

Многое произошло со "Звездными войнами" за прошедшие пять лет. Появился "Первый эпизод", выяснилось, что 40% жителей Великобритании — приверженцы религии "джедаизм", а имидж компьютерных "Звездных войн" был, казалось, безнадежно испорчен. Лишь недавний Starfighter дал надежду на восстановление "элитарности" серии — да и то очень хлипкую и лишь на поле аркад. Что там говорить — когда ко мне в руки попала коробка с Jedi Knight II, я совершенно не горел желанием немедленно посмотреть игру. А начал смотреть с изрядной долей скепсиса. Как говорится, знал бы, где упаду — соломку бы подстелил...



▲ Кайл не прочь пострелять из стационарых турелей.

Продолжаем разговор

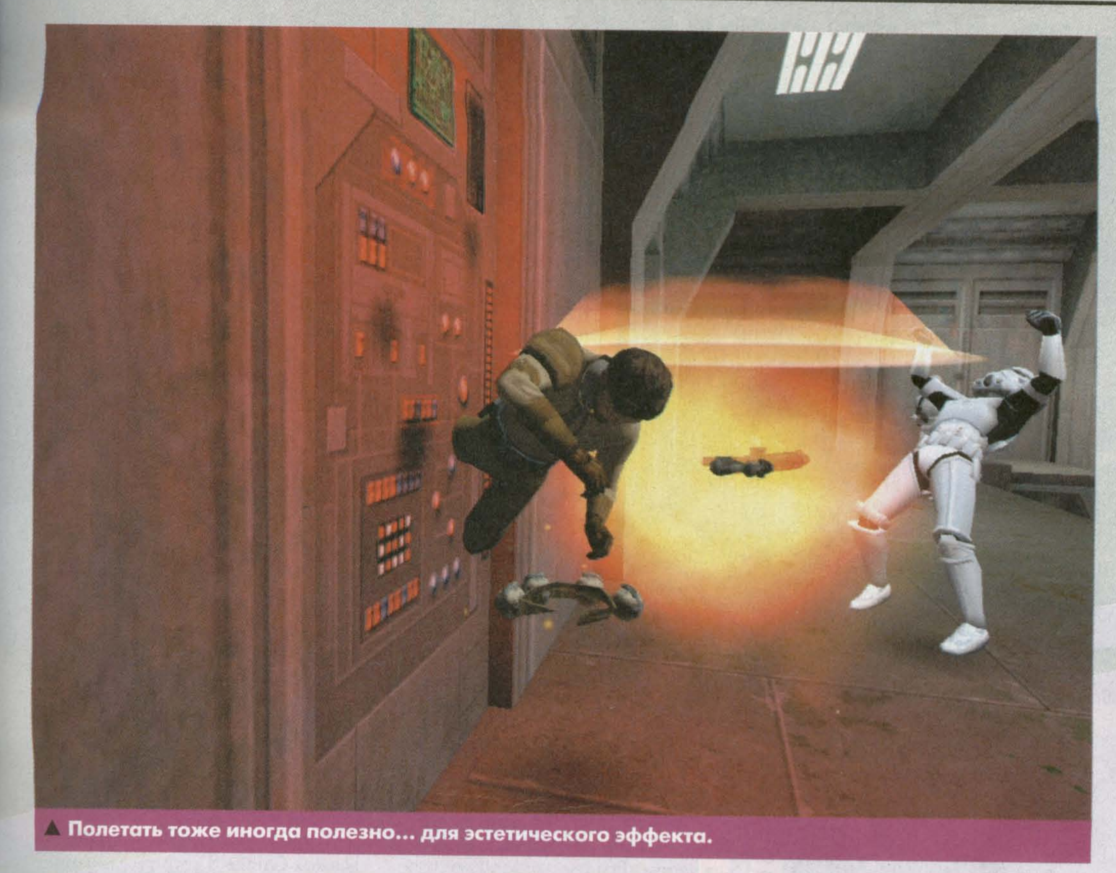
Сюжет **Jedi Outcast** разворачивается вскоре после окончания событий **Mysteries of the Sith**. Прошло восемь лет со времен Битвы за Эндор (Шестой эпизод), Новая Республика с каждым днем становится все сильнее и сильнее, а Империя по-прежнему не собирается сдаваться. Наш старый знакомый, Кайл Катарн, побоявшись искушений Темной Стороны, забил на джедайство и разорвал всякую связь с Силой. Теперь он простой наемник и со своей старой напарницей Джэн (и чем ему Мара не понравилась?) выполняет особо важные задания Новой Республики. Игрок включается в сюжет как раз во время очередного такого задания — проверки планеты Кеджим. Здесь, на заброшенной базе Империи, была замечена некоторая активность. Естественно, вскоре выясняется, что база битком набита бравыми солдатами Империи, а на арену выходит новый Темный Джедай с вполне приличным именем Дасанн. Новая скрытая угроза оказывается еще страшнее, чем инфантильный Джерек со своими малоумными приверженцами; в отличие от него, у Дасанна планы совсем не детские. Он провел исследование каких-то кристаллов и научился во много раз увеличивать силу Силы (простите за классический каламбур "Звездных войн"). Но это еще полбеды — Дасанн нашел способ наделять этой силой простых смертных и теперь пытается пробраться в Долину Джедаев, чтобы поставить на конвейер производство своих новых воинов. Ну а поскольку расположение оной знают в этом мире только два человека (Кайл и Джен), то один из них ему точно необходим...

Все, больше о сюжете ни слова, иначе вам потом неинтересно будет. Скажу лишь, что он достоин высших оценок и полностью пропитан духом первой трилогии.

Полет над гнездом ворона

Raven Software уже знакома нам по таким хитам, как **Soldier of Fortune** и **Star Trek: Voyager — Elite Force** (та самая "единственная нормальная игра по **Star Trek**"; ну, про древние **Heretic** и **Hexen** просто не говорим). Все уже давно поняли, что **Raven** просто не умеют делать плохие игры, но в работе над **Jedi Outcast** они превзошли самих себя. Казалось бы, за столь долгое время работы на игровом рынке у команды должен был выработаться собственный стиль, проникающий в любую созданную ими игру... Ан нет — **Raven** идеально адаптировались под **Jedi Knight**, и единственное напоминание о фирменном стиле — подробная система повреждений персонажей и невероятная кинематографичность игры. Но давайте обо всем по порядку.

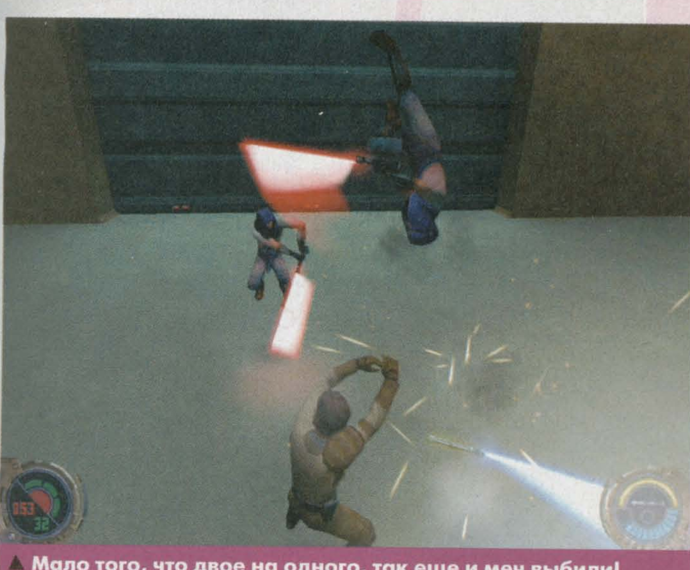
Jedi Knight II практически сразу бросает игрока в гущу событий — бежим, стреляем, совершенно не врубаясь в происходящее. Повсюду знакомые с пеленок Stormtrooper'ы и офицеры, несущие ключи от нужных нам дверей... Сначала мысли: "зачем, почему и что я здесь вообще делаю?", потом неожиданно прошибает ностальгия, и вдруг понимаешь: это же тот самый **Dark Forces**, что и много лет назад — такой же безбашенный, запутанный и жутко



▲ Полетать тоже иногда полезно... для эстетического эффекта.



▲ Плечом к плечу с Люком — приятно, черт побери!



▲ Мало того, что двое на одного, так еще и меч выбили!

интересный! Лазерного меча (**Jedi Knight**) нет, и это впечатление лишь подкрепляется. Тут начинаешь про себя думать: "Молодцы, как же они здорово повторили оригинал на новом техническом уровне!" Но не тут-то было...

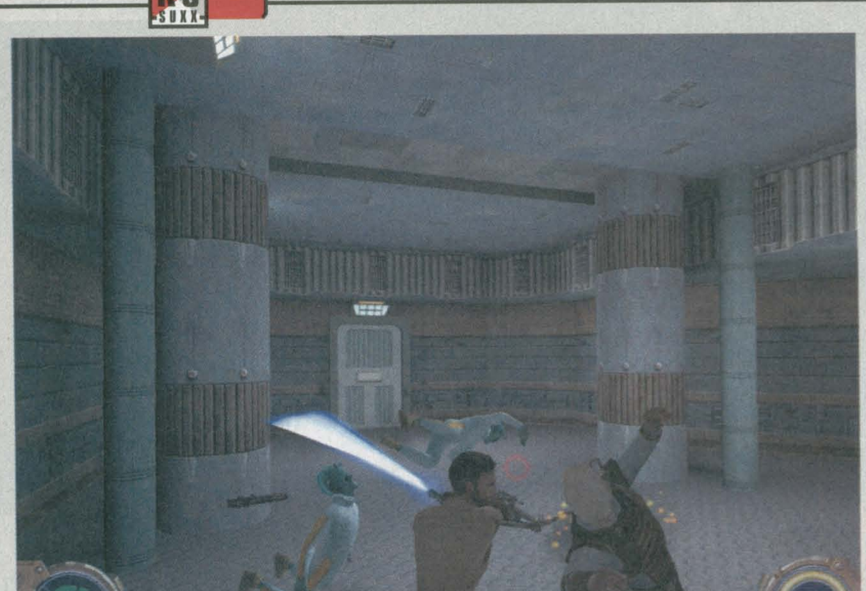
После многочасовых шатаний по коридорам имперской базы, когда вместо решения очередной "дверной загадки" на ум приходит только "как же меня все это достало" (схожие чувства возникали у игрока при игре в **Dark Forces**), уровень вдруг заканчивается, а следующий — оказывается совершенно иным. Дух **Dark Forces** сохранился и тут, но он уже подкрепляется динамичным сюжетом (в оригинале сюжет сводился к прочитыванию брифинга), под стать современным экшенам. Появляются скрипты, разворачиваются красивейшие батальные сцены с применением AT-ST, Tie-Fighter и оборонительных турелей. Мы попадаем в ангары с техникой и лично уничтожаем на поле боя некоторые образцы. Все это настолько по-киношному, настолько атмосферно, настолько динамично и разнообразно, что аж дух захватывает!

Когда и это надоедает, а душа начинает просить лазерный меч... Вы угадали — Кайл по неким причинам (каким — не скажу) снова принимает Силу и отправляется во вновь открывшуюся школу джедаев. Что происходит с обычным поклонником "Звездных войн", когда он попадает в это место, передать сложно. Тут, впервые за всю игру, по спине пробегают мурашки, и хочется орать во все горло: "Здорово, черт побери!" Действительно, **Raven** настолько отлично все сделали, что из школы просто не хочется уходить. У Кайла назначена аудиенция с Люком (да-да — без него не обошлось!), но пока можно побродить по округе. Обойти ангар с эскадрильей X-Wing внутри. Зайти в штаб, стилизованный под тот, что фильме. C3PO и R2D2 прилагаются — с выдраенными до блеска текстурами и сумасшедшим количеством полигонов. Можно также посмотреть на тренировку джедаев — потрясающее зрелище! Мы идем по коридору и наблюдаем, как юные ученики дерутся друг с другом, учатся передвигать предметы и отражать удары Seeker Droid, правда, в отличие от Люка, с открытыми глазами. За всем этим наблюдают инструкторы, которые не забывают давать указания своим ученикам. Браво!

Пройдя тренировку (кстати, весьма занятную), получив долгожданный меч и некоторые виды Силы, мы попадаем в город. Здесь все в точности как на жилой космической станции в **Jedi Knight**: бары с разными инопланетными чудиками, узкие дорожки между домами, глайдеры над головой, а самое главное — меч! **Raven** оказались намного прагматичнее своих предшественников: стоит включить меч, как камера автоматически переходит на вид от третьего лица (впрочем, это можно отключить). Прекрасное решение — я хорошо помню, во что превращались битвы с джедаями в **Jedi Knight**: это называлось "кто кого перетормозит".

Вдоволь порубив всех простых смертных на огурцы, мы наконец повстречаем достойного противника — одного из недоделанных джедаев Дасанна. Бой на мечах — это просто поэма! Воздух расчерчивается на сотни замысловатых фигур, скрещенные световые клинки роняют снопы искр, враги кружат в смертельном танце... Мечи могут даже сцепиться друг с другом, и тогда начинается, так сказать, напряженный мечрестлинг. Постепенно Кайл совершенствует искусство боя и овладевает все новыми приемами. Наконец-то появилась возможность кидать меч! Это работает не хуже диска Хищника в **Aliens vs. Predator**, причем меч можно и потерять — что грозит немедленной смертью под перекрестным огнем.

Ну а дальше понеслась — мы побываем в Воздушном Городе, встретим Лондо, повоюем вместе с Люком против пятерки "недоджедаев"... С каждым пройденным уровнем, с каждым убитым противником Кайл набирается опыта и обучается новым приемам. Играть совершенно не надоедает. Вспомните, к примеру, недавний **Return to Castle Wolfenstein** или совсем свежий **Renegade**: когда проходит ощуще-



▲ Вот так работают профи: один удар — три трупа.

▲ Mon Mothma собственной персоной. Кстати, мы на Корусканте.

ние новизны, они начинают навевать скуку. Здесь же нет и намека на что-то подобное.

Не мечом единым

Настало время поговорить о фирменных вещах. Оружие почти все прежнее, поэтому нет смысла долго о нем распространяться. Нет, модели, конечно, перерисовали, но смысл не изменился. Зато на уровнях можно найти контейнеры с Seeker Droid. Правда, пользы от них не больше, чем в фильме. Роль Seeker'а сводится к беспорядочному перемещению вокруг игрока и безобидному постреливанию по врагам. А вот оборонительная турель, которую можно установить в любом месте, — действительно полезная вещь; жаль, нельзя ее назад забрать.

Темной Стороной Силы разработчики пренебрегли, осталась только Светлая. Никакой трагедии в этом я не вижу — наоборот, никогда не мог понять, как Темный Джедай может воевать на стороне Добра. Тем более что недостатка в разных проявлениях Силы в Jedi Outcast не наблюдается. Толкать, притягивать, душить, управлять сознанием, лечиться, метать молнии — все это (и не только) мы умеем. Уровень каждой Силы повышается по мере ее использования. Например, со временем мы сможем прыгать все выше и выше (регуляция высоты прыжка реализована просто гениально: чем дольше держишь клавишу, тем выше скачешь), отталкивать все больше врагов и так далее. Самое замечательное то, что Силу теперь действительно нужно применять (в Jedi Knight она была больше для забавы). Ситуация: некий лифт приезжает только в том случае, если Кайл стоит на определенной плите. Оная находится очень далеко от лифта. Выход: передвинуть ближайший ящик на плиту, встать в лифт и с помощью Силы убрать ящик с плиты. Или, например, внушить рабочему, что он должен открыть для нас запертую дверь. И таких моментов в игре просто уйма!

Что немаловажно, можно развивать фехтовальное мастерство Кайла. Развитие состоит не только в том, что Кайл начнет махать мечом более усердно — изменится сама механика боя. Кайл постепенно научится отражать атаки с воздуха, бегать по стенам (!) а-ля Нео&Тринити и многому другому — в руководстве есть целый раздел, посвященный различным боевым комбинациям. Важно также и то, как Кайл умеет защищаться с помощью меча. На первых порах он просто отражает лазерные залпы врагов, а через некоторое время научится отправлять их назад к хозяевам. То же касается умения бросать меч. Поначалу запущенный в толпу врагов меч возвращается в руки Кайла как бы нехотя, но по мере развития способности он станет летать туда и обратно быстрее бумеранга.

Таким образом, бой постепенно становится все более и более красочным, динамичным и увлекательным. Апогей — битва с настоящим джедаем. Вот тут понадобится совершенное владение персонажем: действовать нужно молниеносно, но в то же время осмысленно.

Звездное кино

Некоторые скриптовые сцены в Jedi Outcast врезаются в память не хуже, чем та же высадка в Нормандии (Medal of Honor). Великолепная анимация смерти. Скошенный очередью враг может упасть и прокатиться по полу. Или кувырнуться через себя. Очень многое зависит от типа оружия, которым он был убит, — от одного он может просто упасть, от другого — пролететь половину коридора.

Памятуя о триумфе Max Payne, разработчики реализовали в Jedi Outcast технологию slo-mo. Иногда зарубишь кого-нибудь мечом, и время резко сбавляет обороты, а камера начинает плавный полет вокруг жертвы. У нее на лице предсмертная гримаса, а рядом медленно пролетают отрубленные конечности. Впечатляет не по-детски.

Раз уж зашла речь о врагах, то позвольте пару слов о здешнем AI. Он работает как часы. Противники прекрасно умеют использовать свои преимущества. Если у врага гранаты, то не ждите, что он помчится кидать их вам под ноги. Наоборот — при вашем приближении он будет только удаляться. А стоит вам достать меч, как все враждебно настроенные граждане делают ноги. Догнать лучше и не пытаться — можно только метнуть им вдогонку меч. Оппоненты, как говорится, не прочь позвать сослуживцев на помощь. С такими ребятами и повоевать приятно, ей-богу!

Хорошо забытое старое

Играя в Jedi Knight II, вы поймете, чего не хватает всем современным экшенам: грамотно построенных уровней. Jedi Outcast являет собой пример того, как надо создавать карты — потрясающе продуманные, с детализированной архитектурой и отличным оформлением.

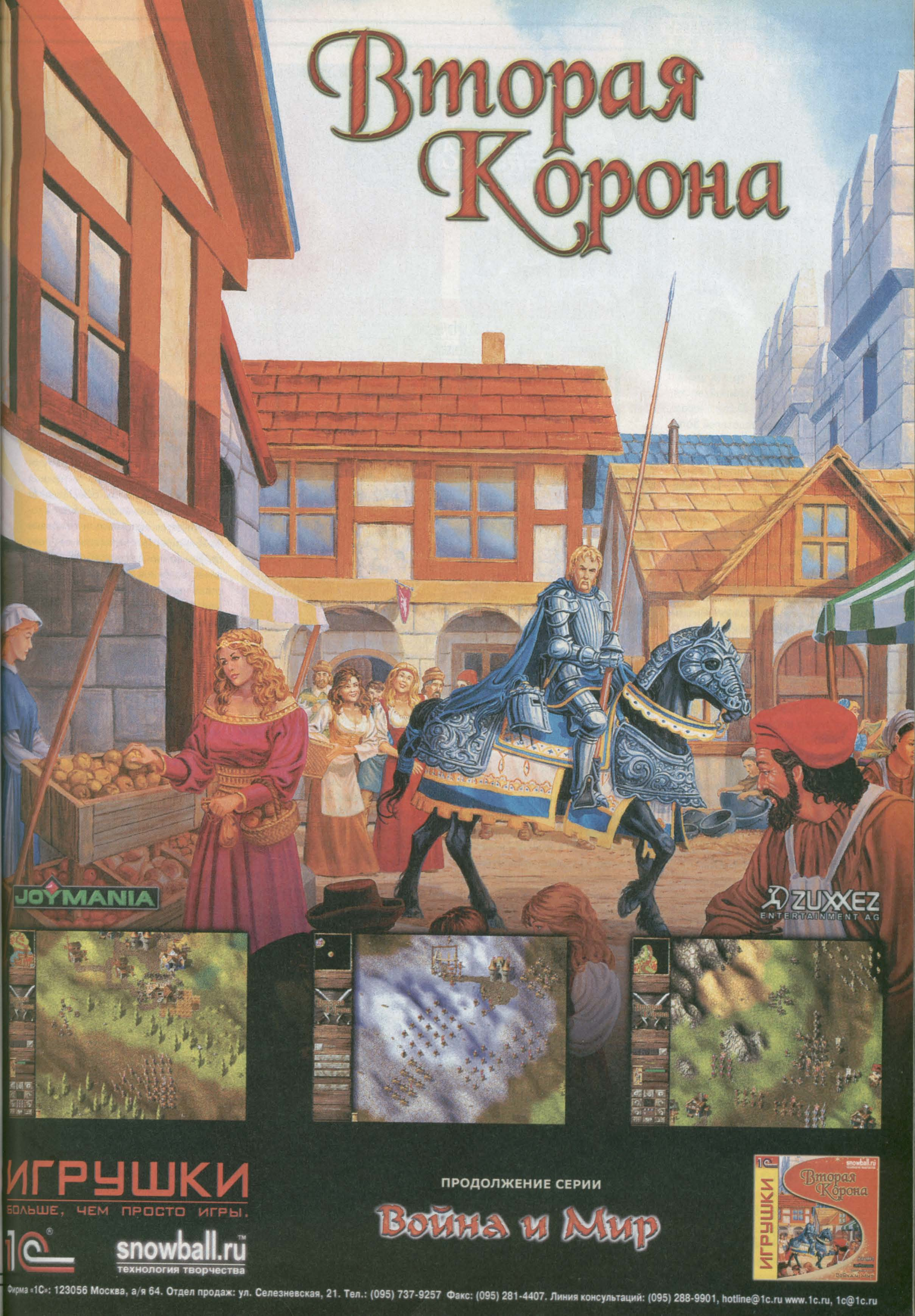
Но не забыта и фирменная "запутанность" некоторых участков. Иногда около получаса шастаешь между двумя комнатами и не можешь понять, что делать дальше. И когда начинаешь вспоминать разработчиков всеми словами, которые выучил в школе, — неожиданно приходит решение проблемы. А проблема обычно сводится к "проглядел" или "не допер". Кстати, с размерами уровней разработчики не мелочились — некоторые из них по масштабам просто чудовищны. Это дань доброй традиции — подобное было и в Jedi Knight.

Идеал?

Если я когда-либо говорил, что движок Quake 3 устарел, то сейчас я забираю свои слова обратно. Движок Jedi Outcast — лучшая модификация движка Quake 3 за все время его существования. Потрясающие текстуры, невероятные модели персонажей, отличные тени и сногсшибательные эффекты.

Зато сцен с участием живых актеров в Jedi Outcast нет. Но оно и понятно — зачем тратиться на актеров и оборудование, расходовать место на диске, если можно просто сделать скриптовые сцены? Тем более что со здешними моделями никакие актеры и вовсе не нужны! ■




Вторая Корона
JOYMANIA
ZUXXEZ ENTERTAINMENT AG
ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.
1С
snowball.ru
технология творчества
ПРОДОЛЖЕНИЕ СЕРИИ
Война и Мир
Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru www.1c.ru, 1c@1c.ru



Армен Есаулов (undead@cmk.msk.ru)



LOS ANGELES

Tony Hawk's Pro Skater 3

Жанр:	Sports/Arcade
Издатель:	Activision
Разработчик:	Neversoft/Gearbox Software
Похожесть:	MTV Sports Skateboarding
Необходимо:	PIII-600, 128Mb, GeForce
Желательно:	PIII-1000, 256Mb, GeForce 2 Pro
Мультиплеер:	Локальная сеть, Интернет
Количество CD:	Один
Сайт игры:	www.activisiono2.com/tony_hawk/

Серия Tony Hawk's Pro Skater известна как наиболее тщательно проработанный симулятор скейтборда. Конечно же, здесь не обошлось без аркады, но подается она в строго отмеренных дозах. Игроки визжат от восторга. Еще бы, ведь консультантом при разработке выступал один из лучших скейтеров всех времен и народов — Тони Хок! Выступал настолько удачно, что всю серию назвали в честь великого и ужасного, хотя применительно к скейтеру вернее будет сказать — ловкого и прыгучего.

Бестия на колесиках

Итак, перед нами третья реинкарнация игры. По большей части серия **Tony Hawk's Pro Skater** сперва была популярна у обладателей Sony PlayStation, а уж потом полюбилась владельцам других игровых платформ. Скажу честно: приставочные корни дают о себе знать. Там ведь как, на этих приставках: если геймеру не хочется вставлять диск или картридж с игрой в приставку снова и снова, то грош ей цена, такой игре. А если под натиском мускулистых геймерских пальцев начинает дымиться геймпад, вот тогда разработчики могут спать спокойно — издатель получит СКВ по заслугам.

В случае с **Tony Hawk's Pro Skater 3** разработчики снова попали в точку. Казалось бы, какой интерес в очередной раз лицезреть одно и то же? Все тот же "человек на доске", те же рампы, полутрубы, перила и прочие способы заработать себе двойной перелом. Ну и что, что немного улучшилась графика, сменилось звуковое сопровождение, добавилось сколько-то новых скейтерских приемчиков и мест для обкатки? Разве из-за этого люди покупают коробки с **Tony Hawk's Pro Skater 3**? Спешу ответить — да, именно из-за этого. Атмосферность — это такой фактор, воссоздать который не всегда получается даже у матерых разработчиков. У **Neversoft** с атмосферой проблем нет, поэтому-то игра и затягивает с первых же секунд. А если вспомнить, что на PC игру портировали ребята из **Gearbox Software**, за плечами которых такие хиты, как **Half-Life: Blue Shift** и **Half-Life: Opposing Force**, то все сомнения отпадают раз и навсегда. Покататься на скейте в свое удовольствие по улицам городов под хорошую музыку, попрыгать по рампам, выполняя немыслимые трюки под бурные аплодисменты зрителей, — что еще для счастья надо?

Дети Олимпа

В **Tony Hawk's Pro Skater 3** нам предлагается поиграть за одного из 13 знаменитостей скейтового мира. Вот лишь несколько громких имен: мастер скейтборда Тони Хок, покоритель улиц Карим Кэмпбэл, трюкач Родни Мюллен.

У каждого из них есть свои сильные и слабые стороны. Один хорош в прыжках и без труда освоил "халфпайп", другой лучше держит равновесие и чувствует себя на улице как рыба в воде. У одного высокие скоростные показатели, а другой хорошо делает свитчи. По ходу выполнения всяческих заданий в режиме карьеры (об этом чуть позже) эти показатели можно будет улучшить.

Помимо основных скейтеров, есть в игре и скрытые персонажи. Истинные джедаи, например, могут выбрать героя "Звездных войн" — Дарта Мола. Не нравится? Тогда можете выбрать из оставшихся 7 скрытых скейтеров или из 59 дополнительных — сотрудников **Neversoft**. Все еще не нравится? Тогда создайте своего скейтера: эта возможность не забыта.

Раз уж речь зашла о главных героях, то не мешало бы узнать, как ими управлять. Поделюсь профессиональным секретом — прежде чем начинать кататься, выучите как таблицу умножения расположение основных управляющих клавиш. Если вы во время приземления перепутаете прыжок со флипом, то нежный поцелуй с асфальтом обеспечен (а там и до любви недалеко). Более того, придется запомнить и основные комбинации (так называемые "комбо") — за них дают наибольшее количество очков. Что поделать: приставочные корни в самый неприятный момент вновь дают о себе знать. Некоторые сочетания клавиш не очень-то и удобны, так что советую назначить свои, чтобы не мучиться лишний раз. Да, у каждого скейтера есть свои сложные фирменные комбо, так что стоит научиться выполнять хотя бы часть из них без проблем.



▲ Тот самый скрытый персонаж из "Звездных войн". Джедаи, ау!

Карьеристы правят миром

Говоря о сингле в **Tony Hawk's Pro Skater 3**, стоит упомянуть о наличии трех режимов игры: карьеры, одиночного заезда и фрискейта.

Самый важный из них — режим карьеры. Вам необходимо выполнить ряд задач на уровне, чтобы перейти на следующий. Задачи разные: например, могут попросить исполнить какой-то трюк или собрать слово S-K-A-T-E из букв, раскиданных по уровню в труднодоступных местах. Недостаток такой системы очевиден. Чтобы открыть абсолютно все секреты в игре, нужно пройти ее от начала и до конца 22 (!) раза. Если вы настолько крепкий орешек... что ж, преклоняюсь перед талантом. Остальные же поступят проще — воспользуются читами. Помимо того, что вы откроете все локации и всех скейтеров, вы также сможете посмотреть видеоролики, записанные трудолюбивыми сотрудниками **Neversoft**. Для каждого скейтера записан свой видеоролик, представляющий его наиболее полно. Есть и видеоролики, где сотрудники **Neversoft** и прочие камикадзе (посмотрите — поймете, о чем речь)



▲ А вам так слабо? Вниз головой, со скейтбордом, да еще в аэропорту на глазах у охраны.



▲ Сейчас пролетит птичка обломинго, и мы нырнем топориком в этот самый бассейн.

откровенно дурачатся. Нетерпеливые могут посмотреть все сразу. Видео лежит в файлах формата MPEG в директории игры, в папке Data\MOVIES.

Открыв (с читами или без) все возможности игры, вы можете приступить к оставшимся режимам **Tony Hawk's Pro Skater 3**. Одиночный заезд — это двухминутный дриблинг, за время которого вы должны выполнить максимальное количество трюков. Трюки тут же конвертируются в очки. Чем трюков больше и чем они сложнее, тем лучше.

Что касается фрискейта, то здесь все просто. Никаких ограничений по времени. Очки начисляются за каждый трюк, но не складываются. Катайтесь в свое удовольствие сколько влезет. Наш выбор, однозначно. Тем более что во встроенном редакторе можно создавать свои собственные скейт-парки и вытворять там что душе угодно. К слову о парках и уровнях вообще. Уровней всего 12. Это и аэропорт, и улицы Лос-Анджелеса, и закрытый трек в Токио, и заброшенный склад, и т.д. Также есть 20 готовых к обкатке парков с рампами, спиралями, бассейнами, перилами и прочими препятствиями.



▲ Картина маслом: "Тони Хок на привале" или "Хорошо иметь домик в деревне".

Технодрайв

С технологической стороны у **Tony Hawk's Pro Skater 3** все в порядке. Поддерживаются разрешения вплоть до 1280x1024 в 32-битном цвете. Наиболее искушенным игрокам должно хватить с лихвой. Городской пейзаж немного угловат, но на PC игра выглядит явно лучше, чем на PS2. Спасибо **Gearbox**.

Кстати, о пейзаже: он живет своей жизнью и не любит, когда в нее вторгается кто-то посторонний (особенно посторонний с "доской"). Прохожие не устают выражать свое недовольство нашими пируэтами, когда мы пролетаем над их бренными тельцами. Хотя некоторые типы вовсе не склонны считать себя бренными. А, скажем, слабый пол оказался не таким уж и слабым: от него буквально приходится шарахаться в стороны. Иначе упадем (сильно), и будет бо-бо. В остальном интерьер поддается деструктивному воздействию на все сто — так что дерзайте.

Вся озвучка (от звука падающего на асфальт скейтборда до писка металлодетектора в аэропорту) выполнена на совесть. Как всегда, следует отметить более чем достойный саундтрек. Композиции подобраны очень удачно. Кататься под заводные мелодии Alien Ant Farm, Motorhead, Red Hot Chili Peppers и других — самое оно. Хотя, если честно, саундтрек во второй части **Tony Hawk's Pro Skater** мне нравился больше, но это мое субъективное мнение.

Люблю сетевые игры

По части мультиплеера у **Tony Hawk's Pro Skater 3** снова все в порядке (пугающее постоянство). Есть 8 различных режимов игры.

Пляжный мяч — устанавливается предел суммарных очков за трюки, которого необходимо достичь. Трюки нужно выполнять с пляжным мячом в руках. Мяч, естественно, можно и нужно отбирать у соперников.

Захват флага — перекочевавшая из **Quake** разновидность игры. В комментариях не нуждается.

Граффити — каждый объект (рампа, например), на котором мы выполняем трюк, принимает цвет нашей команды. Чем больше объектов мы таким образом пометим, тем лучше.

Лошадь — вариант игры, известной скорее как "лесенка". Соперник делает какой-то трюк и получает за это очки. Наша задача — сделать более сложный трюк и получить большее количество очков.

Царь горы — игра на удержание короны. Чем дольше продержим корону у себя на голове, тем лучше.

Ударник — цель игры — посильнее вмазать скейтбордом противнику по башке. Если удастся — его отбросит в самое начало уровня.

Трюкач — как следует из названия, нам необходимо выполнить наибольшее количество сложных трюков, чтобы получить больше очков, чем соперник.

Контроль зоны — хватаем ключ и бросаемся "открывать" игровые зоны. Тот, кто откроет больше, побеждает.

Думаю, этого хватит для долгих часов сетевых баталий.

▲▲▲

Игра получилась в точности такой, какой ее ждали фанаты. Красивой, быстрой, увлекающей, агрессивной, если хотите. Это достаточно странно для портированных игр, но никаких серьезных недоработок обнаружено не было. Честь и хвала **Gearbox Software**. Между прочим, **Neversoft** уже объявила о начале разработок следующей, четвертой игры из серии **Tony Hawk's Pro Skater**. Что еще можно привнести в жанр аркадных симуляторов скейтборда? На этот вопрос **Neversoft** обещает ответить к марту 2003-го года. А пока мы можем сполна насладиться и третьей частью. ■

Дождались?

Аркадный симулятор скейтборда. Захватывает с первых секунд и не отпускает несколько дней. Абсолютная нирвана.

95% Оправданность ожиданий



Геймплей	10.0
Графика	8.0
Звук и музыка	9.0
Интерфейс и управление	7.0
Новизна	4.0

Рейтинг "Мании" 9.0

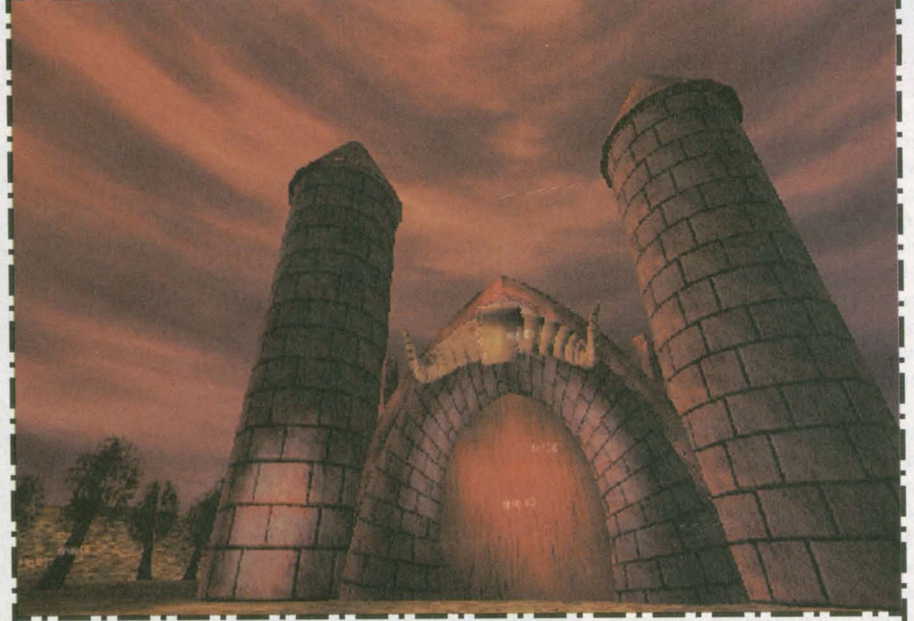
Константин Артемьев
(MasterK@igromania.ru)

ДЕМО-СЦЕНА
ВСЕОБЩАЯ ПРОГРАММНАЯ АНАРХИЯ 2

Знаете, что бывает, когда неосторожный альпинист в горах что есть мочи закричит "Минтон!"? Правильно, на него рухнет столетний слой снеговых осадков, и больше не будет повода радоваться за чистое горло. Вот примерно таким же образом в одном из прошлых номеров в статье **"Всеобщая программная анархия"** я затронул "больную тему". И сразу же на мою голову спустилась лавина ваших писем, в каждом из которых чувствовалась боль за наши с вами мучения. И все были солидарны против нерадивых разработчиков. Но не это главное. Главное — то, что вы, уважаемые наши читатели, умеете замечать не только плохие, темные стороны жизни, но и хорошие, солнечные. Скептики наверняка вздохнут: *"А они есть?"*. Конечно же, есть! Например, замечательные явления Open Source и — **демо-сцена**.

Некоторые из читателей прислали мне очень любопытные демо-сцены, поражающие своей красотой и микроскопическими размерами. И кто-то приписал: *"Вот бы и разработчики игр так все делали!"*. С этим сложно не согласиться. Но... я вот не соглашусь. Почему? Об этом в конце.

А впереди у нас очень интересный пласт компьютерной истории и мощное, сплоченное сообщество, которое объединено одной общей идеей — демо-сценой.



Вся эта сцена была сделана исключительно из примитивных объектов. Немного модификаторов — и посмотрите, какая красотища!

Мастера виртуального искусства

Итак, демка — это то двоичное состояние души нашего кремниевого друга, когда великолепная графика, убойная музыка и зверский сюжет сплетаются в едином экстазе, доставляющем истинное наслаждение нам с вами.

Это своего рода видеоклип на определенную тематику. Разница только в том, что этот клип не записан в цифровом видеоформате, а в реальном времени создается из программного кода. Самое главное — демо-сцены обычно весят во много раз меньше, чем их avi или mpeg собратья. Ведь изображение, звук и музыка в них не загружаются из потокового ресурса, а "на лету" генерируются по очень хитрым и сложным законам. Если у всего этого действа был еще и талантливый режиссер, получается поистине произведение искусства.

Первое, что поражает человека, который впервые смотрит демо-сцену, — необычность подхода. Здесь вы редко встретите знакомые приемы и привычные объекты. В демках прошлого тысячелетия царили абстракционизм и сюрреализм. Понять и полюбить такой вид искусства мог не каждый. И если музыка с околокосмическим мотивом могла вызвать священный экстаз, то графическое действо многих приводило в ступор.

Однако времена меняются, и нынче в демосцене популярным становятся вполне реальные, даже земные картины. Теперь уже и "простые смертные" могут по достоинству оценить их красоту.

Но красивое визуальное исполнение — еще не вся соль демо-сцены. Есть и "второе дно", которые многие не замечают. Это — соревнование программистов, пишущих алгоритмы для демо-сцен. Почему видеоролик, в котором реальных 4 Гб видео и 1 Гб звука, каким-то чудом умещается в 64 килобайтах? Мистика, да и только!

Однако никакой мистики тут нет и в помине. Программисты оттачивают свое мастерство, пытаются сделать сверхминиатюрные демки еще миниатюрнее, добавить больше красивых и интересных эффектов. И правда — очень многие зрители изумляются, видя, как очередной сверхкрутой эффект из разряда *"ожидается в GeForce 5"* спокойно идет на престарелой TNT. На то они и мастера, чтоб удивлять честной народ!

Демо-культура была создана простыми людьми. Такими, как мы с вами. Их объединяла общая любовь к красоте, причем не только визуальной. Хорошего программиста пара коротких и лаконичных строчек может привести в священный трепет так же, как иных — произведения Моцарта и Бетховена. И чем не красота? Общая идея, объединившая людей, привела к возникновению целого сообщества. Сами они себя называют "демомейкерами". На самом деле — **мастера и виртуозы в своей отрасли виртуального искусства**.

Они объединяются в группы (в одиночку хорошей демо-сцены не создать), кучкуются, устраивают демо-посиделки, на которых обмениваются опытом и очередными творениями. В Интернете можно найти много сайтов, на которых любой желающий может научиться этому искусству. Но когда год (виртуальный, конечно) подходит к концу, демомейкеры собирают в могучую кучку все свои опусы и творения и слетаются на один большой демо-сбор, который называется демопати (party — вечеринка, сбор; демопати — сбор демомейкеров).

А вот о демопати надо сказать особо. Это очень важный момент в жизни любого демомейкера. Собственно, они даже живут и считают время "от демопати до демопати". Как все это выглядит? Примерно так же, как аналогичные неформальные компьютерные сборы. Такие, например, как международная хакерская конференция **DefCon**. Различных демопати существует очень много, но нас больше всего интересуют российские, среди которых можно особо отметить **Millennium demoparty** (которая проводится в Беларуси) и **Paradox**.



Дикие трубки — ни что иное как NURBS.

Их отличие в том, что они почти никогда не проводятся в Москве. Так уж повелось, что большинству демомейкеров приходится тем или иным способом добираться до места сбора, иногда — через всю страну. Это создает дополнительный шарм и отсеивает "слабых духом". Потом демомейкеры в своих мемуарах (коих в Сети великое множество) смачно описывают, как через все тернии и преграды они добрались-таки до демопати (чем преград больше — тем лучше).

По сути своей, большинство демопати — события масштабные и основательные, поэтому под проведение вечеринок и конкурсов организаторы порой выбивают целые кинотеатры и павильоны. Вход в действо обычно свободный, никакой мзды организаторы обычно не берут. Участники соревнований (ибо демопати — это прежде всего состязания) загодя сдают свои работы, чтобы члены жури смогли и осмыслить, и подготовить компьютеры к их приему.

К сожалению, редкая демопати обходится без какого-нибудь казуса, чаще всего — технического. Не запустившиеся на железе устроителей демки — почти стандартное происшествие. К слову, в этом бесполезно винить как устроителей, так и самих участников. В техническом плане у демопати очень много сложностей, которые порой нелегко преодолеть.

Например, один из турниров проводится по демкам, написанным под легендарный ZX Spectrum. Естественно, устроителям приходится иметь несколько Спектрумов, но и с ними часто случаются проволочки. Иногда программа, написанная под Спектрум, соглашается идти только под соответствующий эмулятор под PC, а иногда и вообще не соглашается.

Программа демопати обширна и обычно рассчитана на несколько дней. В первый день проводится церемония открытия, пламенные речи, знакомство участников, заканчивающееся посиделками до глубокой ночи. Организаторы заранее беспокоятся о размещении участников. Обычно арендуются недорогие гостиницы или летние пионерские лагеря. Но все равно с жильем обычно туго. В России это удел всех подобных фестивалей, и демо-сцена — не исключение. Например, аналогичная ситуация почти всегда наблюдается на фестивалях ролевых и полевых игр, которые регулярно проводятся в нескольких великорусских городах.

На второй день, кое-как устроившись и отоспавшись, сонные участники бредут к месту проведения действа. Вот тут и начинается самое интересное. Демо-конкурсы! Это то, чего каждый участник демопати ждет с трепетным предвкушением, а организаторы — с ужасом.

На второй день начинаются конкурсы по конкретным дисциплинам, которые длятся несколько дней. Все конкурсы разделяются на четыре дивизиона: графика (статичная и отрендеренная), музыка (в основном — трекерная), собственно демки и realtime.

Под realtime подразумевается то, что конкурсанты должны прямо здесь и сейчас на глазах у всех за крайне ограниченное время что-нибудь сваять. Конечно, демки тут не пишутся, но профессионал вполне может склепать неплохой трек или трехмерную модель.

Графические работы разделяются на рисованные и моделированные. Моделируется графика как в популярных и известных пакетах (3D Studio MAX, Milkshape 3D и иже с ними), так и в специализированных программах, разработанных самими конкурсантами. Кстати, если вы думаете, что в трехмерных редакторах ничего красивого смоделировать нельзя — вы сильно ошибаетесь. Для примера посмотрите на великолепную наездницу драконов. Это было сделано исключительно в пакетах визуального моделирования!

Музыкальные конкурсы включают в себя трекерную музыку по разным направлениям (трехканальная, шестиканальная...) и композиции в обычных форматах (mp3). Иногда на суд жюри выносятся специальные программы (плееры, трекеры, синтезаторы), созданные конкурсантами, или музыка в самодельных форматах (естественно, с прилагающимся проигрывателем или кодеком).

Ну и гвоздь программы — конкурсы по демо-сценам. Они также имеют свое внутреннее деление. **Intro 4 кб** — здесь представляются демо-сцены, размер которых не превышает **четыре килобайта**! Да, и такие есть, в чем вы могли убедиться, посмотрев великолепную демо-сцену **mesha.com**, выкладывавшуюся на мартовском компакт-диске "Мании". Некоторые спецы умудряются в 4 кб запихнуть несколько десятков минут графики и звука, да притом чертовски красивого!

Intro 16 кб — проводится не на всех пати и являет собой конверсию Intro 4 кб. Просто демомейкеры имеют больше места для воплощения своих фантазий. Однако и требования к



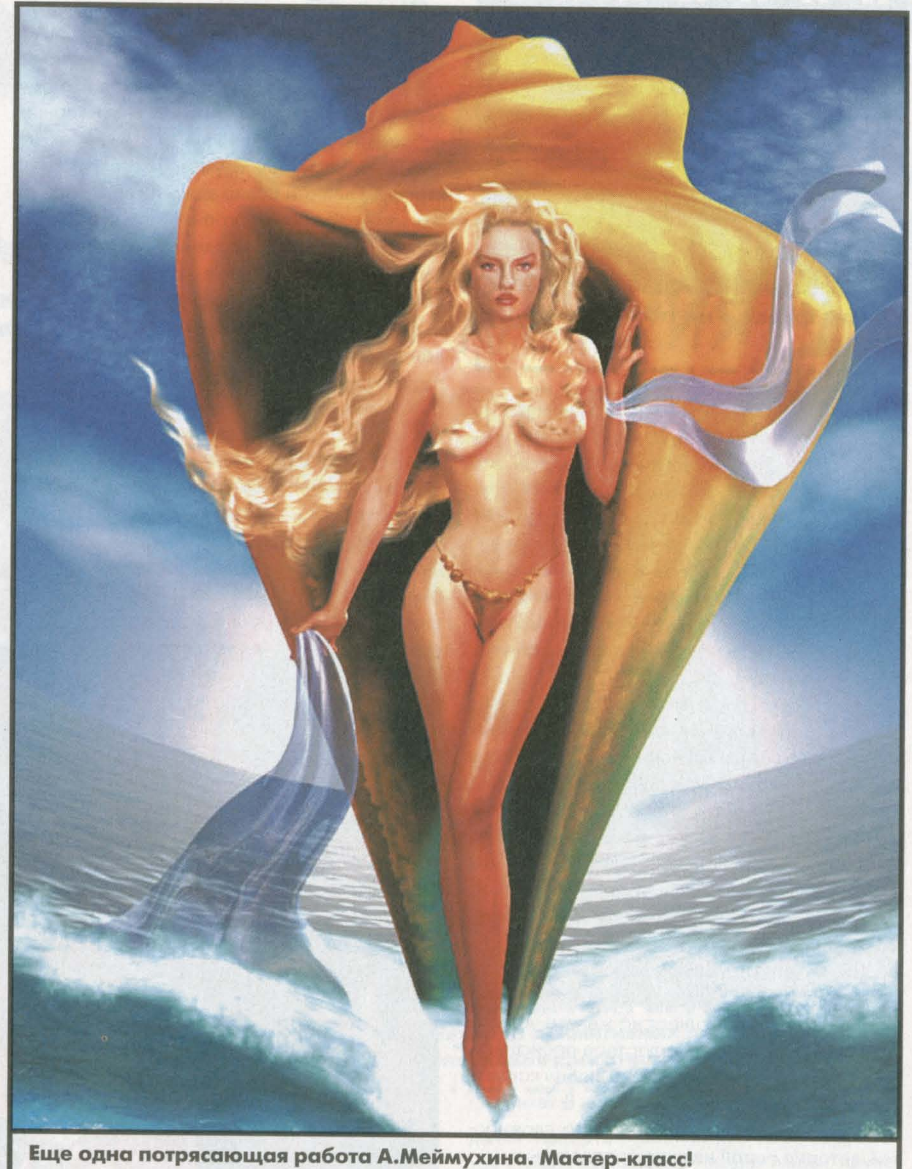
Нет, это не из Лувра, и даже не из Третьяковки. Сделано с использованием только 3D Studio MAX. Автор — Анатолий Меймухин. Впечатляет?

таким демкам выше. Если у четырехкилобайтной демки может быть сюрреалистический задел и полное отсутствие сюжета и режиссуры (такое, в принципе, прощается), то уж тут — обязательно.

Intro 64 кб — венец демомейкерства. Здесь воплощаются все самые смелые наработки демомейкеров, и зрелище предстает поистине феерическое. Уже есть место, чтобы разгуляться, поместить несколько музыкальных треков, добавить высококачественную трехмерную графику и передовые эффекты. Ну и длина, соответственно, побольше. Кроме того, в 64 кб демки обычно включаются трейлеры — своеобразные подписи разработчиков. Это красивый и часто юморной текст, который дефилирует перед зрителем в конце демки. В нем разработчики рассказывают о себе, о том, сколько геморроев они наплодили, взращивая эту сцену, и сколькими байтами представлено в видеопамяти последнее слово, которое вы видите на экране.

И, наконец, самые массивные и тяжеловесные демо-сцены из категории **"Кому за 1024..."**. Здесь соревнуются многомегабайтные демосцены, которые показывают совершенно фантастические эффекты и растягивают визуально-музыкальную нирвану на несколько часов. Правда, многочасовую феерию звука и цвета не каждый выдержит. Это, кстати, своеобразное испытание зрителей и членов жюри на прочность конструкции. В конце концов, все эти работы надо не только посмотреть, но и достойно оценить!

Само движение демомейкинга очень похоже на движение Open Source. Та же взаимопомощь и взаимовыручка, те же общедоступные обучающие примеры, форумы, объединения, открытые группы, в которые может вступить любой. И таких сообществ в компьютерном мире очень много. На самом деле, в самой природе нормального человека живет коллективное (но не стадное) чувство. И это радует.



Еще одна потрясающая работа А.Меймухина. Мастер-класс!

Теория vs. Практика

Тех, кто хочет узнать, как же они это все делают, попрошу остаться. Остальным можно смело перелистывать страницу. Странно, вы еще здесь? Значит, всем интересно, как же из ма-аленького exe-файлика в 4 кб (в распечатке — две тетрадные страницы) получается такое зрелище? И почему у игроделов на то же самое ушло бы несколько десятков мегабайт? Ну что ж... могу рассказать. Я не претендую на детальное знание вопроса, тем более, что технологии от демки к демке сильно разнятся, и тем не менее — есть несколько общих моментов, которые присутствуют почти во всех демках. Вот о них и поговорим.

Помнится, в одном компьютерном журнале давным-давно какой-то автор изрек мысль о том, что все демо-сцены строятся на сумасшедших формулах, которые и сами их создатели до конца понять не в состоянии. Что ж, возможно это было правдой лет десять назад, когда, нарисовав на экране гиперсложный фрактал, можно было получить первое место на демопати. Но не сейчас.

Сейчас демомейкеры используют не какие-то призрачные алгоритмы, которые им снятся во сне, как Менделееву его таблица. Нет, это вполне понятные простому смертному алгоритмы. Итак, основной принцип демомейкеров — сделать программный код как можно меньше. И, надо сказать, они в этом преуспели.

Начнем с графики. Будем рассматривать наиболее современный вариант демо-сцены, когда все графика выполнена в полном 3D. Образец 64 кб Intro, выполненного в полном 3D, вы можете найти на нашем компакте (**fr-08**). Как все эти анимированные трехмерные модели с высококачественными текстурами могли поместиться в маленький 64 кб файл? А ведь там еще и музыка!

Да очень просто. Трехмерные объекты представлены не в стандартном виде, а в виде указаний своеобразному интерпретатору, что и как делать. Аналогичные методы использует векторная графика. Внимательно присмотритесь к начальному замку. Если присмотреться действительно внимательно, можно заметить, что весь замок состоит из простых геометрических объектов: кубов, параллелепипедов, сфер, цилиндров, конусов и т.д. Естественно, они немного деформированы (или хитро скомбинированы — обратите внимание на рога).

Что будет, если этот замок сохранить в обычном формате? Ну, например, 3ds? Будет "файлик" размером 500-700 кб, то есть во много раз больше самой демки, в которой, кроме этого замка, еще куча вещей. А теперь давайте напишем небольшую подпрограммку, которая из текстовых указаний воспроизводила бы соответствующие объекты. Например, сочетание *"sph"* обозначает сферу, а *"cub"* — куб. Ведь замок мы описываем простейшими элементами, а также — указываем их координаты. Допустим, надо немного сжать сферу, которая будет служить базой для рогов. Значит, создаем алиасную команду сжатия "scl" и задаем ее параметры — ось и степень сжатия в процентах.

В результате у нас получается крохотный файлик, в котором кодовыми маркерами и действиями представлен весь замок. То есть не сам замок, а **что надо сделать, чтобы замок воссоздать**. Итог: файл-описание замка занимает примерно 1 кб, а участок кода, который отвечает за его распаковку и воспроизведение, — примерно 0,7 кб. В целом, наш замок занимает 1,7 кб. Сравните это с первоначальными 500 кб. Вот что значит векторная форма представления!

А как быть с анимацией? Ведь если просто описывать изменение координат объектов, получится приличный массив данных. *"Ноу проблемос"*, как говорят ирокезы! Здесь есть два подхода.

Во-первых, есть такой математический метод — "исчисление конечный разностей". Его суть состоит в том, чтобы из множества элементов вычислить закономерность их следования и рассчитать формулу, по которой легко вычисляются эти и им подобные элементы. Нет нужды говорить, что искомая формула "весит" во много раз меньше, чем исходный массив элементов. А программа "на лету" восстанавливает изменения координат объектов по формуле. Второй подход состоит в том, чтобы элементарно интерполировать кадры анимации. Он дает меньшую степень компрессии, но и менее трудоемок.

Ну и, наконец, как быть с текстурами? Ведь все применявшиеся в этой деме текстуры в совокупности весят далеко за мегабайт! Дело в том, что все эти текстуры — процедурные. То есть они нигде специально не хранятся, а опять же "на лету" восстанавливаются из векторных файлов команд. В результате довольно большая текстура описывается очень маленьким файлом-скриптом.

Поясню на простейшем примере. Как нарисовать простейшую линию? Во-первых, можно взять ее битовый образ (любое стандартное представление графических файлов — bmp, gif, jpg и т.д.) и переложить его на экран. Так делают игроделы. А можно взять и записать во внешнем файле всего одну команду, которая задает прорисовку такой-то линии таким-то цветом из такой-то точки в такую-то точку. Естественно, команда будет занимать намного меньше битового образа!

С графикой разобрались — переходим к звуку. Общий принцип здесь примерно такой же. Поток данных (в данном случае — звуковых) разделяется на повторяющиеся или образующие составляющие, а полученная последовательность команд и описаний являет собой законченный музыкальный блок, который затем проигрывается специальным плагином или подпрограммой. Так поступают, например, трекеры.

Примерно по такому же принципу построены midi файлы. Разница только в том, что команды в midi подменяются сэмплами (маленькими участками музыки), которые записаны в синтезаторе звуковой карты, а трекерные мелодии содержат сэмплы в самих себе. Вроде бы, так немного увеличивается размер файлов, но зато качество по сравнению с midi возрастает во много раз.

Когда приходит время объединить все это в одну цельную демку, в дело вступают кодеры. Их основная задача — написание подпрограмм-обработчиков всего того, что наваяли художники, моделлеры и трекеры, а также — компактное паковование получившейся программы. Да, именно паковование. Несмотря на то, что получившаяся демо-сцена уже и без того сверхминиатюрна, она может все еще не вписываться в тесные рамки компо-ограничений. О том, чтобы запаковать демку каким-нибудь WinZipом, и речи быть не может.

Во-первых, в распакованном виде (а именно так они "взвешиваются") демка все равно будет весить столько же, а, во-вторых, степень компрессии у того же WinZip ну очень далека от демомейкерского идеала. Выход — специальные утилиты-паковщики, которые заметно сокращают размер программы за счет более эффективного использования внутренних переменных (когда один адрес памяти отвечает за два или даже три значения), а также устранения повторяющихся микрокусочков кода (уже на уровне машинных кодов, так как в высокоуровневом коде повторяющихся элементов не остается благодаря мастерству программистов).

Очень редко демомейкеры пользуются самодельными паковщиками. Обычно берется какой-нибудь популярный образец (например, **UPX** или **ASPpack**) и немного видоизменяется для лучшего соответствия поставленным задачам. В итоге, размер демки уменьшается в несколько раз и остается место для размещения финального трейлера. А демомейкеры это ох как любят.

Почему у человека нет крыльев? Потому что у птицы нет рук.

В начале статьи я заявил, что разработчики никогда не смогут так оптимизировать игры, как демомейкеры демо-сцены. Теперь разогретый народ жаждет авторитетного и логичного объяснения. Ну что ж, читайте.

На то есть две причины. Первая — по своей сути и идеологии компьютерные игры и демо-сцены — вещи очень разные. Несмотря на веяния последних лет, демо-сцена всегда была вещью хаотичной. Тут скорее уместен вопрос не "как оптимизировать этот красивый глюк", а "как оптимизировать этот глюк, чтобы он выглядел красиво". То есть демо-мейкеры не вполне владеют своих произведением. Они начинают творить с прицелом на красоту, но на определенном моменте что-то выходит не так, как надо, и они пытаются изменить это "не так как надо" так, чтобы оно выглядело, как будто разработчики это предусмотрели.

Итак, демо-сцена по своей природе хаотична. Конечный результат напрямую не зависит ни от мастерства кодеров, ни от задумок режиссера. А компьютерная игра — вещь строго правильная, разложенная по полочкам и регистрированная в каждом транзисторе процессора. И никакой глюк, каким бы он красивым ни был, никогда не удастся вогнать в строгие рамки "правильной" игры.

Ну а вторая причина — чисто психологическая. Скажите, ну зачем оптимизировать игру, зачем тратить на это силы, деньги, а главное — время, когда на среднестатистическом компьютере игра будет летать со свистом? Ну а даже если не будет — ведь игрок побежит покупать новые железяки, и игра таки будет летать со свистом! **Нет стимула — нет оптимизации.** Такой подход к делу практически неискореним, и отдельные смельчаки тут ничего не могут изменить.



На нашем компакт-диске вас ждут:

1. Несколько очень приятных демо-сцен.
2. Одна из последних версий **UPX**, который очень хорошо умеет паковать exe-файлы. Побалуйтесь на досуге. ■



В файле сцены все эти объекты занимают не больше 2 кб!

Демо-сцена в Интернете

www.scene.org — самый главный портал всех демомейкеров. Здесь вы можете не только посмотреть на их работы, но и получить детальную консультацию, если решите заняться чем-то подобным.

ftp.scene.org — FTP поддомен предыдущего сайта, где хранятся сотни интересных демок.

www.demoscene.ru — русское представительство **scene.org**. Этот сайт мне понравился прежде всего регулярными и подробными новостями и отчетами со всех мировых и русских демо-пати.

trackers.elkatel.ru — один из самых крупных русскоязычных ресурсов по трекерной музыке.

www.render.ru — этот русский портал 3D графики будет интересен тем, кто хочет увидеть, какие чудеса творят наши соотечественники с помощью программ визуального моделирования.

Системные требования: PII 400, 64 Mb, 54 Mb на жестком диске, установленный StarCraft BroodWar с патчем 1.07.

Дмитрий Роммель aka Rommel
dmitry_rommel@hotmail.com

The Hammerhead Project

Звезды в наших ладонях

"...Прошло два года с поражения объединенных флотов протоссов и людей в битве при Чаре... Керриган, самозваная Королева зергов, отправилась вместе с бесчисленными роями своих тварей на завоевание Земли, родной планеты людей. Нам, народу Аюра, была дарована передышка. Залечив раны, нанесенные войной, мы обратили свой взор в сторону нашей родины, оставленной на поругание зергам. Все чаще и чаще звучали среди воинов призывы о возвращении и мести, и еще чаще — об уничтожении всей прочей разумной жизни — мерзостных зергов и трусливых людей — по всему сектору, дабы не допустить подобного поражения впредь. Наконец, Совет Старейшин отдал приказ, и бесчисленные армады наших кораблей взяли курс на Аюр... Но мы даже не подозревали, что на наш народ, равно как и на прочие расы, надвигалась угроза, способная навеки положить конец нашей цивилизации. Некий человек (да и человек ли?), известный как Фольштадт, рискнул взять под свой контроль такую силу, какой страшились бесчисленные поколения наших могучих предков. Он осмелился использовать в своих целях захваченный его мародерами древний артефакт, известный нам как Кха'Тул. Создав колоссальный боевой корабль, Фольштадт установил на нем Кха'Тул в качестве силовой установки для оружия, способного уничтожать целые планеты..."

Претор Аротерокс, "Хроники войн за освобождение Аюра"



Вот так выглядит Хаммерхед — достойный наследник Звезды Смерти.

С момента выхода "СтарКрафта" в 1998 году для него было выпущено (в основном фанатами) огромное количество разнообразных модов, конверсий и кампаний. Некоторые являлись просто сборниками карт, другие содержали в себе новую графику и озвучку, а иные и вовсе перекраивали знакомых юнитов в персонажей "Звездных Войн" или "Роботеха". Неоднократно лучшие из них занимали свое достойное место на дисках "Мании", так что наши читатели знакомы с ними не понаслышке. Чем же выделяется из всего этого потока конверсия, название которой вы видите в заглавии данного материала? Что ж, без лишней скромности... по сочетанию конверсионного (новые юниты, здания и апгрейды) и сюжетного (герои и миссии) содержания The Hammerhead Project (далее — THP) на данный момент не имеет равных. Вот неполный список всего, что THP добавляет во вселенную "СтарКрафта":

- ***кампания из 8-ми сингл-миссий;***
- ***12 абсолютно новых юнитов, доступных как для сингла, так и для мультиплеера;***
- ***3 уникальных юнита, появляющихся в сингл-миссиях;***
- ***все новые юниты комплектуются уникальной графикой, портретами и озвучкой;***
- ***новые герои, с уникальными портретами и голосами;***
- ***новые виды оружия;***
- ***новые элементы интерфейса, включая картинки повреждений и иконки;***
- ***новые способности старых юнитов;***
- ***дополнительные элементы оформления карт.***

"Соль" проекта составляют новые юниты. Любой, кто когда-либо занимался редактированием "тактико-технической" стороны "СтарКрафта", знает, что создать новый юнит с нуля практически невозможно, т.к. общее их число строго лимитировано. Именно поэтому 99% всех старкрафтовских модов содержат лишь замены старых юнитов. Применительно к THP выход из этой ситуации был найден — "под нож" были пущены практически бесполезные элементы игры вроде разных power-up кристаллов, дисков и прочей мишуры. За их счет были созданы целых 15 новых юнитов, которых мы сейчас и рассмотрим подробнее.

Новинки в арсенале протоссов

"Просто удивительно, как далеко порой заходит изощренность протоссов в методах ведения войны! Что ж, тем больше пользы они принесут, когда их разум станет частью моего разума, а их тела — пищей для моих рабов!"

Мозговой центр Разсчакк, наместник Керриган на планете Аюр

Hornet

Защита: *40hp/80sp, 1 armor*
Цена: *100m, 25g*
Оружие: *импульсные пушки (8 damage по земле)*

Ответ протоссов на Vulture, небольшой ховер-кораблик. Имеет слабую защиту и почти



Инфестед медик устроил небольшую эпидемию в стане вражеских рабочих...

никакую атаку, так что для штурма не годится. Зато высокая (как у апгрейженного Vulture) скорость и большой радиус обзора делают его прекрасным разведчиком для ранней стадии игры. Производится из Gateway и требует Cybernetics Core.

Praetorian

Защита: 140hp/140sp, 2 armor
Цена: 125m, 125g
Оружие: пси-волна (35 splash damage по земле)

Тяжеловооруженный наземный воин. Ходит медленно, зато атакует мощно. Внимание! Его атака воздействует на мозг врага, так что не наносит урона роботам (Probe и Reaver), а также зданиям. В целом — полностью оборонный юнит. Для его производства из Gateway понадобится Forge.

Raven

Защита: 175hp/80sp, 2 armor
Цена: 225m, 125g
Оружие: разрывные ракеты (8x2 splash damage по земле)

Средний корабль, по своим функциям соответствующий бомбардировщику. Его ракеты хоть и наносят не слишком большой урон, зато вылетают по две и поражают не только цель, но и квадрат 3x3 вокруг нее. Raven исключительно полезен в атаке. Правда, "системные требования" у него довольно высокие — Stargate и Fleet Beacon.

Lasher

Защита: 15hp/5sp, 0 armor
Цена: 90m, 30g
Оружие: генератор антиматерии (75 damage по земле)

Маленький, слабенький кораблик, похожий на Interceptor. Типичный камикадзе — живет очень недолго, но если успевает выстрелить, то врагу приходится несладко. Перезарядка у него около минуты, так что до второго выстрела практически никогда не доживает. Вообще, наличие у врага Lasher'ов — хороший повод обсадить всю базу большим количеством "зениток". Производится это чудо техники в Robotics Facility и требует Robotics Support Bay.

Новинки в арсенале терранов

"Технический анализ и испытания трофейного прототипа истребителя класса "Мантикор" выявили его полное превосходство над истребителем класса "Призрак" за счет наличия раздельных кабин пилотов (что повышает живучесть корабля), встроенных пусковых установок бронебойных торпед и возможности установки генераторов маскирующего поля. В связи с этим я настаиваю на организации серийного производства истребителя, аналогичного "Мантикору", в максимально короткие сроки."

Вик Стивенхерст, глава военно-технической разведки Доминиона, "Отчет об испытаниях трофейных образцов военной и аэрокосмической техники"

Zeus (aka Faust)

Защита: 100hp, 2 armor
Цена: 175m, 100g
Оружие: электропушка (20 line damage по земле)

Тяжелый пехотинец, таскающий на себе здоровенную пушку, стреляющую электрическими импульсами. Такой импульс прошибает сразу несколько врагов насквозь, как рейлган. Zeus полезен и в атаке, и в обороне. Правда, из-за размеров своего орудия он не помещается в бункере. Обучается он в Barracks и требует Armory.

Phantom

Защита: 110hp, 1 armor
Цена: 200m, 75g
Оружие: лазерная пушка (20 damage по земле)

Весьма оригинальный юнит — танк, способный перевозить до 4-х пехотинцев, а также маскироваться (cloak), как Ghost! Применений для него — масса. И для простой стелс-атаки сгодится, и для разведки, и для переброски пехоты в тыл врага. Производится он в Factory, только не забудьте сперва возвести Science Facility с Covert Ops.

Manticore

Защита: 140hp, 1 armor
Цена: 275m, 225g
Оружие: бронебойные торпеды (45 damage по воздуху)

Улучшенный вариант обычного Wraith — супер-истребитель с очень мощной атакой, возможностью маскировки и фантастической скоростью (вплоть до того, что частенько обгоняет собственный выстрел!). В общем, "убийца Battlecruiser'ов". Как компенсация — не может атаковать по земле, не может наращивать запас энергии до 250, а также стоит весьма солидных



Мантикоры безо всяких проблем расправляются с несчастными оверлордами.

денег. Требования у него также высоки — Starport и Science Facility с пристроенной Physics Lab.

Corvette
Защита: 100hp, 1 armor
Цена: 200m, 150g
Оружие: лазерная батарея (30 damage по земле)

Довольно хилый кораблик, вместе с тем обладающий солидной атакой. Без прикрытия бесполезен — с ним справится любой истребитель. Зато очень эффективен при комбинированных налетах на вражеские базы. Строится в Starport, к которому пристроена Control Tower.

Новинки в бестиарии зергов

"Так вот, значит, мы высадились в составе 21-ой пехотной на какой-то планетке в системе Аюра, так на нас сразу они и полезли! Сначала обычные линги с гидрами, а потом — чушь какая-то, вроде как новые ихние виды. Твари такие, на них если прямо смотришь — не видишь, только краем глаза их заметить можно. Ну они почти всех наших перемочили, я и деру дал... И не надо так на меня смотреть, это я бы на тебя там, салага, посмотрел!"

Рассказ дезертира в космопорту на станции "Нью Антигуа"

Corroder
Защита: 90hp, 1 armor
Цена: 100m, 50g
Оружие: разрывные шипы (25 damage по воздуху, 5 по земле)

Зенитная версия Hydralisk'а. Плюется по воздушным юнитам, причем весьма больно. Может и по наземным, но значительно слабее. Прекрасно подходят для прикрытия наземной атаки. Мутирует эта тварюшка из Hydralisk'а, причем, в отличие от Lurker'а, никаких дополнительных апгрейдов на производство не требует.

Lucent
Защита: 75hp, 0 armor
Цена: 100m, 100g
Оружие: щупальца (50 damage по земле)

Lucent — зверь типа хамелеона, то есть очень хорошо маскируется под окружающий ландшафт. Говоря проще, постоянно невидим. Пользу этого юнита трудно переоценить — теперь у зергов есть свой Dark Templar! Правда, в компенсацию своих очевидных достоинств, у Lucent'а есть и недостатки. Бегает он довольно медленно, атакует еще медленнее. Мутирует он из Zergling'а (!), для чего необходим апгрейд Hatchery до Hive.

Kraken
Защита: 175hp, 3 armor
Цена: 125m, 125g
Оружие: кислотные споры (9 splash damage по воздуху)

Большой летающий кальмар. В качестве основного юнита для атаки слабоват, а вот для поддержки — идеален. Его атака поражает сразу несколько воздушных юнитов, "размягчая" их для атак Devourer'ов. Кроме того, он обладает новой специальной способностью — Blinding Acid (50 маны), ослепляющей юнитов врага (как Optical Flare). В отличие от прочих зергов, Kraken производится напрямую из Greater Spire, а не мутирует из других юнитов.

Преторианцы при поддержке равенов — почти непробиваемая оборона.



Infested Medic
Защита: 80hp, 2 armor
Цена: 100m, 150g
Оружие: когти (5 damage по земле)

Вариант на тему инфицированного человека. От оригинальной "медички" в этой твари мало что осталось. По своей сути, Infested Medic — юнит с набором лучших зерговских спеллов: Consume, Parasite, Plague и Broodling, а также с чисто символической атакой. В принципе, может быть заменой как Queen, так и Defiler, но осложняется это тем, что Command Center (в котором Infested Medic и производится) инфицировать довольно сложно, да и цена кусается.

Уникальные юниты

"Сэр, я не имею ни малейшего понятия, что конкретно за корабль атаковал нас. В длину он был, я думаю, раза в три больше наших крейсеров, и еще на нем была установлена пушка вроде "Ямато". Из нее нас, собственно, и подбили. Только вот что, сэр — не бывало такого никогда, чтобы один выстрел пробивал и защитные экраны, и обшивку крейсера. Стало быть, пушка помощнее наших..."

Джейсон Локхольм, капитан крейсера "Неукротимый" (уничтоженного при невыясненных обстоятельствах)

Galleon
Защита: 600hp, 4 armor
Цена: N/A
Оружие: N/A

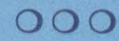
Этот тяжелый грузовой корабль встречается в некоторых миссиях, связанных с доставкой или перехватом грузов. Может перевозить до 8-ми пехотинцев (или 4-х Goliath'ов, или 2-х Siege Tank'ов). В атаке бесполезен. Строить его нельзя.

Avatar
Защита: 800sp/400hp, 6 armor
Цена: N/A
Оружие: тяжелая плазменная пушка (120 damage по земле и воздуху)

Флагман флота протоссов. Сверхтяжелый корабль, атакующий и по земле, и по воздуху. Появляется в паре миссий. Строить его также нельзя.

Hammerhead
Защита: 4000hp, 20 armor
Цена: N/A
Оружие: Орудие Конца Света (800 damage по земле и воздуху)

Вокруг этого корабля и закручен сюжет игры. По поводу особенностей вроде и сказать нечего — смотрите ТТХ. Достойный наследник Звезды Смерти, в общем. Впрочем, использовать его в полную силу дадут только в последней миссии. Разумеется, строить его нельзя!

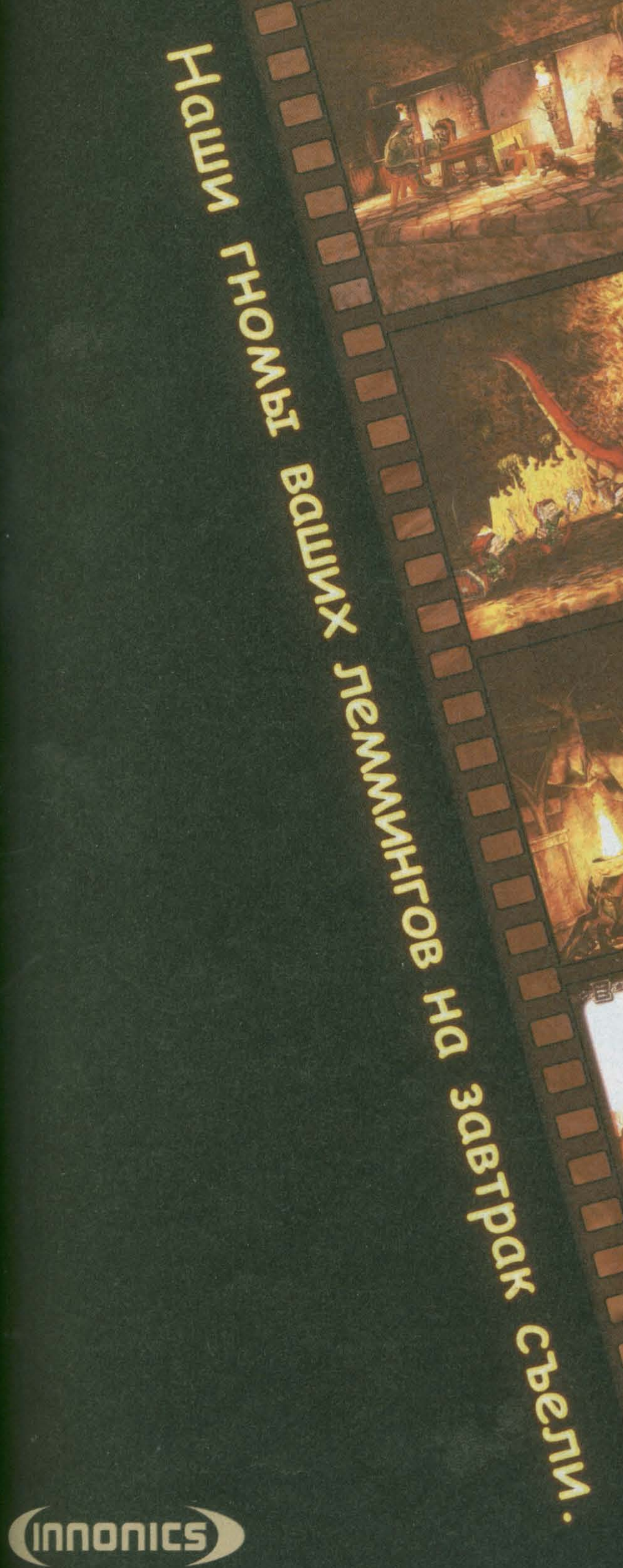


Предвижу вопрос "а когда оно выйдет?". When it's done, как говорится. Планируется выпустить полную версию к концу весны. Однако специально для тех читателей, которым не терпится опробовать в бою новых юнитов и вглядеться в мужественные лица новых героев, мы приготовили воистину царский подарок — самую свежую бету THP! Тех товарищей, которые под "бетой" понимают сырой полуфабрикат с кучей багов и полутора юнитами, спешим разочаровать — в нее входит ВСЕ, что перечислено в списке в начале статьи, кроме сингл-миссий. Новая графика, высококачественная озвучка (в которой, кстати, принимал участие Ben 'Magic' Brown — легендарная фигура в старкрафтовском сообществе), полностью законченные юниты. И главное, это — ***эксклюзив для "Мании"***. На момент выхода журнала ни в Сети, ни на компактах других изданий вы THP не найдете. Наслаждайтесь! И не забывайте писать о своих впечатлениях на *dmitry_rommel@hotmail.com*. Может быть, именно благодаря вашим отзывам мы сможем сделать THP еще лучше. ■





УЖЕ В ПРОДАЖЕ



Наши гномы ваших леммингов на завтрак съели.



ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.

1С®

snowball.ru™
технология творчества



Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257
Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru www.1c.ru, 1c@1c.ru

Константин Артемьев
MasterK@igromania.ru

МАГИЯ В ИГРАХ

СДЕЛАЙТЕ НАМ КРАСИВО!

Чудеса не противоречат природе, они противоречат лишь тому, что мы о ней знаем.

Древний философ



С древних времен человек мечтает о том, что он свободен от повседневных забот, любые его желания и прихоти исполняются в мгновение ока, а счастье и удача буквально целуют землю, которую попирает его божественная стопа. Однако, как обычно, суровая действительность рушит наши кристальные чаяния, а жизнь уже в который раз убеждает в том, что мечтать — **вредно** для здоровья. И вот древний человек, почесав палкой-копалкой свой плоский лоб, снова принимается за выполнение и перевыполнение плана по добыванию съедобных корешков, крестьянин вновь берется за соху, а современный неандерталец в который раз идет на завод заворачивать серые гайки. Но все они раз за разом предаются светлым мечтам, что, может быть, когда-нибудь человеческий гений изобретет способ ничего не делать, но хорошо жить.

Однако некоторые личности не остановились на одних лишь мечтах. Они уверовали, что и правда существуют способы делать что угодно, не сильно при этом страдая. Первые шишки, как водится, посыпались на богов. Хотя для того и богов придумали — чтоб на них шишки сыпались. Урожайный год, удача в семье — и древний человек смахивает вековую пыль с идола любимого божества, приносит в жертву козленка, а может, и кого-нибудь из своих соплеменников (это если год был ну очень удачным). А неандерталец в годы бедствий ожесточенно обмахивается пудовым крестом, поливает всех и вся святой водой и шепчет в пустоту странные словеса, которые иные оригиналы называют молитвами. Однако боги — они высоко, в небесах. Им наши земные проблемы чужды и неведомы. Да и нет им дела до смертных. Поэтому молитвы, обращенные плебеем в чистую синеву неба, очень часто остаются без ответа.

Поэтому древние придумали более радикальный способ влиять на свою судьбу. Зачем ждать милости от богов, ведь мы — человеки! А человека — это звучит гордо. А посему, сильно возгордившись, человека решил, что он сам себе бог и тоже может творить чудеса... наверное. А как этого добиться? Ну, это сложный вопрос... Надо взять немного пчелиного помета, смешать его с мочой черепахи, родившейся в полнолуние на дне Марианской впадины, сдобрить мелко наструганными черепами своих врагов, посолить по вкусу... э-эээ, это уже не из той оперы. Ну так вот, приготовив эту божественную снедь, нужно вылить ее на порог своей пещеры, а потом, в полнолуние, три раза пропеть священную песнь предков. И тогда все пойдет как по маслу, коза будет доиться, лепешка — вариться, а туши мамонтов — сами укладываться штабелями возле порога.

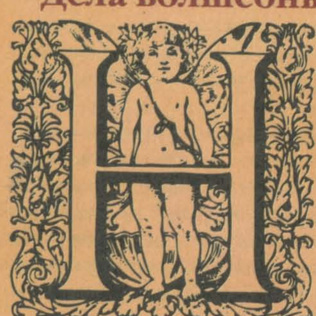
Многие пробовали — не получалось. Но вот один человек после этой процедуры стал буквально счастливчиком: и молоко доится, и курицы несутся регулярно, и любимый меч вечно ready портить настроение врагам, и вообще, все у него стало в жизни хорошо. Удивились люди и списали все это на чудодейственную силу древнего рецепта. Как сказали бы сейчас юристы, тот везунчик создал прецедент, и пошло-поехало...

Люди активно пользовались снадобьями, активно махали руками, призывали духов и демонов, покоряли полынью сердца любимых и верили в чудесную силу **магии**. Да и как было не верить, если у некоторых получалось! Ну а те, у которых не получалось, значитца, просто не соблюли технологический процесс.

Пробовали колдовать и некоторые привилегированные рода человеческого — цари, императоры и прочие коронованные шишки. И так неудачно леший боком повернулся, что ничего у них не вышло. Осерчали тогда венценосные мужи. "Как же так? У презренных плебеев получается, а у меня нет!" И возненавидели они всех магов да волшебников, и начались у тех гонения да притеснения. Церкви все эти "творцы красивых завитушек" тоже пришлись не по нутру. Клиентуру перебивают, однако! Церковники, пока кадилами махали, золотую жилу и проворонили. Плохие у них были имиджмейкеры, не понимали, что народ любит тайны да чудеса, да притом действенные. А посему народ к магам потянулся. Церковники тут же начали антипропаганду, а когда увидели, что святая вода магов не берет, объявили Святую Инквизицию. И пошли они мочить магов по улочкам и закоулочкам... А так как на стороне церкви была более весомая сила (как-никак, поддержка царей да королей!), то "творцам красивых завитушек" пришлось несладко. Долго магов пинали, пока не разбежались они все по подпольям да по буграм. Однако пришла Демократия (как говорит Геймер, "власть Демо-версий царей-президентов"), и все рассредоточились по своим общественным нишам. Труженики креста и кадила заняли прочную позицию и приобрели постоянную клиентуру (а в принципе, они ее никогда и не теряли), а маги ушли в подполье, тем не менее, продолжая будоражить умы населения.

Когда ажиотаж на магию слегка спал, за дело принялись писатели-фантасты. В своих произведениях они популяризировали магические искусства, так что магия возродилась в новом свете — в сердцах многочисленных фанатов волшебных приключений. Хотя доступ к реальной магии для них был навсегда закрыт, они не переставали тешить себя сказочными мечтами. Кроме книг и фильмов, магия оккупировала разные игры: вначале настольные (вспомните хотя бы бешеную популярность AD&D, ныне D&D), а затем и компьютерные. Вот в компьютерных играх магия и обрела новую жизнь.

Дела волшебные



Не могу сказать точно, в какой компьютерной игре впервые появилась магия. Может быть, это был Zork, а может быть, какой-то прародитель славной серии Голд Боксов. Но одно я знаю наверняка: с самого начала к магии относились как к **инструменту**. Реализация магической системы пришла в компьютерные игры из настольных ролевок. Так как самой популярной ролевой системой того времени была AD&D (да она и сейчас гордо возглавляет рейтинги популярности, особенно с выходом Третьей редакции), неудивительно, что многие игры наследовали ее магическую систему.

Основными магическими атрибутами, нашедшими свою компьютерную ипостась, были: система каст магов, а также принадлежность к разным **школам** или **направлениям** магии, магические книги с заклинаниями, соответствующими специализации владельцев, предметы, наделенные магической силой и не требующие от своего владельца магических способностей, а также некоторые ограничительные заморочки, как, например, ограничение на количество заклинаний мага текущего уровня или необходимость длительное время запоминать заклинание перед его применением.

Кроме того, в компьютерных играх появились персонажи других классов, косвенно связанных с магией, например, паладины (обладающие, как правило, возможностью лечения, а также обнаружения зла), жрецы (имеющие свои наборы заклинаний и свободные от некоторых ограничений магов), клирики (те же жрецы, но со специализацией по лечению/воскрешению) и колдуны (весьма странные личности, которые могли творить элементарные заклинания, используя разные подручные средства вроде мышиного помета, осиновых стружек или трижды заколдованного гномского пива).

Далее прогресс, как водится, развивался по спирали. Компьютерные магические системы совершенствовались, постепенно обрастали компьютерными признаками и теряли тяжелое настольное наследие. Сегодня трудно найти игру, в которой бы была "левая" магическая система. Сценаристы стараются разнообразить игровой мир, вносить в него новые элементы, освобождаться от

старых недостатков, чтобы не дай бог какой-нибудь игровой журналист не поставил клеймо "клон". Понятно, что такая тенденция не могла не затронуть и магическую систему. Вряд ли вы теперь найдете несколько схожих компьютерных магических систем (среди хитов, разумеется, о клонах умолчим). Нет, большинство разработчиков (кроме, конечно, явных халтурщиков) стремятся к оригинальности и разнообразию, и это не может не радовать. Если раньше красивая надпись "Based on Advanced Dungeons&Dragons" (по-русски что-то вроде "Игра основана на ролевой системе AD&D") на боку заветной коробочки могла повергнуть своего обладателя в поросячий восторг, а всех его друзей и знакомых заставить люто завидовать или со всех ног бежать за игрой, то сейчас подобных игр уже подчас начинают сторониться (особенно — эксперты и "хардкорные игроки", которых на мякине не проведешь). Обычно такие игры не предвещают оригинального сюжета и интересного развития событий (однако есть приятные исключения — Planescape Torment, например).

Однако компьютерные ролевые системы, стремительно меняясь, все же не освободились от одного из тяжких наследий настольных ролевых игр. Есть, есть у них у всех одна общая черта! И черта эта — **Магия Символов**. Действительно, все компьютерные магические системы оперируют только Символами и удовлетворяют нарциссизм игрока, забывая о духовной составляющей.

О чем я говорю? Я говорю о том, что все современные настольные и компьютерные магические системы основываются на оперировании магическими параметрами, амулетами, словесными или жестовыми заклятиями, магическими книгами и чистой магической силой — маной. Магия превратилась из высшего, мистического искусства в обыденное ремесло. Ремесло, которое надо изучать ("прокачиваться"), но никак не постигать. Утеряна изначальная философия магии.

Для того, чтобы сотворить довольно сильное изменение мира — файербол, надо всего лишь помахать руками, пробормотать пару непонятных слов на языке, *отдаленно напоминающем эльфийский*. И — вуаля, огненный шар летит во врагов, сметая все на своем пути. А маг с кривой ухмылкой *собирает* с поля боя *экспу*, материальное воплощение опыта. Впрочем, во многих играх и того нет. Надо просто изучить соответствующий свиток, а потом ткнуть на иконку с заклинанием, обозначить цель — смачный ореол вокруг персонажа, очевидно, символизирующий накопление энергии, и вот — целый ворох цветастых спецэффектов и дымящаяся дырка в том месте, где еще недавно бряцал оружием враг. Эх, так и хочется сказать: "потенциальный противник"!

И это — магия? Скажите, чем эта "магия" отличается от примитивного изничтожения супернавороченными инокосмическими устройствами?

Да ничем. Просто антураж немного другой, а смысл — тот же. И так, оказывается, в приличном обществе теперь принято: отождествлять магию с примитивным ремеслом. Магию отождествляют с механикой, а мощные заклинания изничтожения всего и вся по своей сути ничем не отличаются от напалмовых или даже атомных бомб. И это плохо.

"А что это так автор раскричался?" — спросит человек, выросший на Diablo и Quake. — "Разве может быть по-другому? Что тут не так?"

Не так тут абсолютно все. И по-другому быть вполне может. Сейчас я объясню, на чем основано мое негодование.

Для этого давайте обратимся к другой ветви магического проявления — к книгам и фильмам. Ну, нормальных фэнтезийных фильмов пока очень мало, поэтому сконцентрируем внимание именно на фэнтезийной и фантастической (именно так, магия — не прерогатива фэнтези!) литературе.

Есть **три** общепринятые философии сущности магии, которые описывают в своих произведениях писатели. Первая — **на основе мистики**. В этой философии магией обычно именуются разные спиритические опыты, заговоры, сложные операции с травами, кореньями, святой водой, призывание Дьявола, гадание по черепу своей тещи и т.д.

Вторая философия — **магия символов**, неких материальных и нематериальных субстанций. В эту кучу кидаем разнообразные магические посохи, магические книги, заколдованные амулеты, свитки заклинаний, волшебные реагенты и т.д. Именно на этой магии, в очень упрощенной ее форме, и базируются все компьютерные и ролевые магические системы. Почему это плохо? Потому что надуманно и нереалистично. С самого начала магию пытались одухотворить, возвести в ранг чуда или события, заслуживающего, по крайней мере, уважения. С этой философией происходит обратный процесс — магию пытаются упростить, уменьшить, засунуть в вещественную безделушку, подвесить ее на ухо и применять три раза в день после еды.

И, наконец, самая реалистичная — насколько это понятие вообще применимо — **концептуальная магия**. В этой философии само явление магии — возможность данного мира, а вовсе не персональный дар. Механизмы магии заключены в ткань мироздания так же, как и законы природы. Да по сути магия — это часть природы, ее полноправный и очень важный компонент. Конечно, это не совсем обыденное явление, но, по крайней мере, достойное почтения. Вот именно в этой философии магию можно назвать искусством.

Соответственно, одни маги могут быть *искусней* других, а сотворение заклинаний основывается не на символах (т.е. не на словах в магической книге и не на волшебных артефактах), а на ментальной и астральной энергетике самого мага. В таком случае сотворить заклинание — все равно что соткать кружево или нарисовать картину. Чем совершеннее будет магический "узор", тем большего эффекта можно будет добиться.

Именно так понимает магию большинство писателей в стиле фантастики и фэнтези. И именно они, в конечном счете, определяют, **что** нам считать магией, так как сообща создали самую точную и самую захватывающую ее картину.

Вот к ним и обратимся.

Феерия звука и света



так, что мы имеем в компьютерной игре? Персонаж махает посохом, с его конца срывается огненный шар, красиво взрывается, врага нет. Или: маг воздевает руки к небу, по ним пробегают молнии, раздается приятная восточная мелодия, и у него на двадцать хитпоинтов больше. Вы видели в какой-нибудь игре что-нибудь более содержательное и вдумчивое? Я — нет.

Теперь обратимся к писателям. Так, кто у нас тут? Ага, мэтр Толкиен. Но его придется отложить в сторонку, так как он почти не использовал магию, а та, что использовал, была крайне невыразительной. Но ему это можно простить. Все-таки первооткрыватель (кто там завопил про Конана-варвара? А ну молчать!).

Далее у нас идет миссис Урсула Ле Гуин. Личность почти легендарная, почти Толкиен. Ее "Волшебника Земноморья" вполне можно поставить в один ряд с "Властелином колец". Что же она думает о магии? В ее мире магия — это возможность, встроенная в самые глубинные основы природы. То есть это даже не просто придаток к законам физики, нет, все гораздо глубже. Каждый человек, каждое животное, каждый предмет, даже вот этот камешек на песке, имеет свое тайное имя.

Люди старательно скрывают свои настоящие имена, доверяя их только очень близким людям. Ведь если знаешь истинное имя чего-то — ты можешь управлять этим.

Некоторые имена очень просты и понятны, например, имя того же самого камешка на песке, или чайки, или дерева. Любой начинающий волшебник может легко их себе подчинить. Некоторые имена бесконечно сложны, возможно, они так никогда и не будут открыты — имена Моря, Солнца, Жизни. Узнавать чужие

имена — это уже целая наука. Знаешь Имя — владеешь миром. Вот такую интересную философию создала Ле Гуин. Хотя можно сказать, что имена — это тоже символы, а следовательно, ничем не отличаются от заклинаний, волшебных амулетов и прочей магической дребедени. Но это только на первый взгляд. Одолев хотя бы первый том "Земноморья", понимаешь, что Имя — это не просто засечка в магической книге, это нечто личное, глубинное, духовное, что имеет великую слабость и могучую силу. Nomen est Omen. Процедура обращения с истинными именами у Ле Гуин пропитана такой потрясающей атмосферой, что всякие крамольные мысли о символике мгновенно исчезают. Она создала потрясающий литературный мир. В этом мире можно даже существовать. По его мотивам можно сделать десятки, даже сотни интересных компьютерных игр, снять гениальную экранизацию (если это когда-нибудь придет кому-нибудь в голову, пусть это будет Питер Джексон — свое мастерство он уже доказал). Вспомните, есть ли хоть у одной компьютерной магической системы такая мощная сюжетная база, можно ли ее считать единым целым с игровым миром, неделимой составляющей геймплея? К сожалению, нет. Сценаристы до сих пор считают, что магическая система — не их дело.

Поэтому магические системы просто калькируются с ближайших аналогов, дополняясь парой грубых и несущественных изменений. Ни о какой привязке к концепции игрового мира тут говорить не приходится.

Возьмем для примера еще одно литературное произведение — "Сагу о копье" за авторством Маргарет Уэйс и Трейси Хикмен. Хотя первые тома этой многологии и несут за много километров несвежим душком AD&D, дальше писательницы "раскручиваются", и банальный hack&slash превращается во вполне интересную и презентабельную фэнтези (не подумайте, что я так не люблю AD&D, вовсе нет, но в представлении очень многих эта ролевая система сводится к Diablo-подобным прогулкам, а о мощной ролевой базе почему-то забывают). Это хороший пример еще и потому, что изначально вся серия была основана на AD&D. Компьютерные игры, воплощая эту ролевую систему, пошли одним путем — еще более упростив ее, превратив в pulp-ерунду. Посмотрим, каким путем пошли авторы "Саги о копье". Цитирую: *"Закрыв глаза, Палин прислонился к холодной стене. Он отдавал себя власти магии. Магия горячила его кровь, ласкала его кожу. Слова, которые она нашептывала теперь, обещали не гибель, а приглашение, приветствовали его. Тело трепетало в магическом экстазе. Открыв глаза, Палин увидел, что тот же восторг горит и в глазах эльфа. ...Улыбнувшись самому себе, позабыв все страхи, Палин словно на крыльях полетел вверх по ступеням. Для него двери откроются".*

Чувствуете разницу? Даже ущербную по своей сути магическую систему можно превратить в искусство. Так почему бы не попытаться сделать то же самое авторам компьютерных игр!

Но можно ли как-то все это воплотить в компьютерной игре? Одно дело — написать об этом так, чтобы воображение читателя, которое, как известно, во много раз превосходит по возможностям все современные графические ускорители, нарисовало чудесную картину. А как все это изобразить в компьютерной игре? Возможно ли это? Думаю, что возможно. В экранизации "Властелина колец" была потрясающая сцена, когда Арвен вызывала водный поток.

Мне эта сцена очень понравилась, она была реализована интересно, очень близко к духу книги (хотя и явная отсебятина — в оригинале такой сцены не было). Можно и в компьютерной игре изобразить что-то подобное. Так и слышу, как самые заядлые компьютерщики запричитают, что эта сцена в фильме просчитывалась на мощнейших рабочих станциях в течение часов. Да, так оно и было. Но ведь то был фильм, а к игре требования гораздо меньше. Попробуйте сделать хотя бы жалкое подобие этой сцены, и то оно будет смотреться во много раз красивее, чем то убожество с магическими фейерверками, которое творят современные компьютерные художники.

Кстати, графика в этой сцене — не главное. Главное — режиссура графики, то есть то, с чем современные художники обычно не хотят заморачиваться. Режиссура включает в себя: композицию сцены, постановку места действия, ракурс, замедление времени, освещение, фоновую музыку (которая очень часто играет такую же важную роль, как и графика). Вот все это в сумме и делает заурядный магический спецэффект красивым, даже — грациозным зрелищем. Именно таким, как мы его **представляли**. Ведь ни один графический акселератор не сможет сравниться по качеству графики с нашим воображением!

Поэтому к проработке визуального и музыкального ряда магических заклинаний надо привлекать сценаристов — именно они должны заниматься режиссурой. Если бы у фильма не было хорошего режиссера, сцена с водным потоком была бы технологически продвинутой, но совершенно бестолковой. Такого же эффекта можно добиться, снабдив компьютер каким-нибудь GeForce 15. Нам же нужно совершенно другое. Именно правильная режиссура сможет превратить просто красивый визуальный ряд в поэзию звука и цвета.

Уже много раз было доказано, что чувства и красоту можно донести не только с помощью литературы, но и с помощью визуальных искусств. Если мы уже считаем компьютерные игры своего рода искусством, так — почему бы не попробовать?

Мешает, как обычно, боязнь оказаться непонятыми и ненужными, пугающая сложность реализации, извечный консерватизм издателей, которые со скепсисом смотрят на что-то новое.

Но, как мне кажется, достаточен один-единственный прецедент, успешный шаг, и все задумаются: а не попробовать ли разработчикам "сделать нам красиво"?

К сожалению, этот первый шаг все боятся сделать.

А вдруг вместо денег и славы — провал (ведь для издателей первичны деньги, а для некоторых разработчиков — слава)? А вдруг не удастся?

Поэтому сделать его должны не авторы-одиночки, а находчивые и хорошо известные мэтры, такие как Питер Мулинье. Ведь мог же он сделать удачным свой эпохальный Black and White! Он поставил на черное и белое — и не прогадал. А что если он теперь поставит на цветное?

Но, может быть, это я не прав?

Может быть, современным игрокам все эти тонкие красоты и чувственности совсем не нужны? Может, им, как обычно, побольше крови и джибзов подавай?

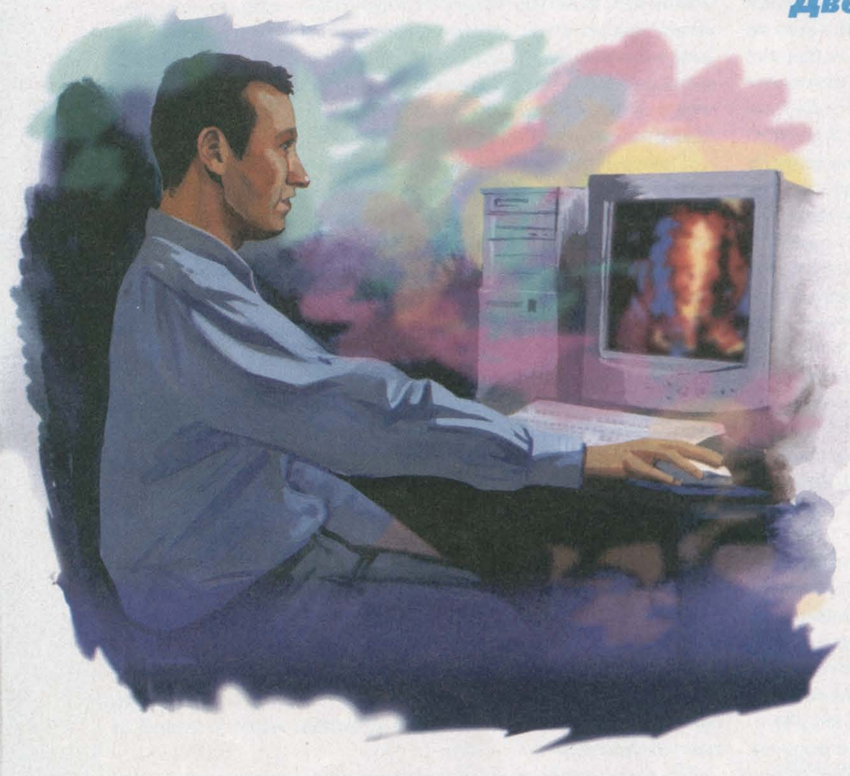
Вряд ли. Каждый ждет, надеется, что может быть когда-нибудь придет очередной шедевр, и компьютерные игры станут еще интереснее, еще реалистичнее, еще ближе к высокому определению Искусства. Пусть некоторым людям это не нужно — они признают только свои любимые игры, полноценные и самодостаточные. Но есть и другие, для кого еще не существует их Игра. Для кого-то есть Diablo — **их** вершина бытия, для кого-то Starcraft, ну а тем, чья Игра еще не создана, остается только ждать и надеяться. Пусть ценителям тонкого искусства и красивой (с литературной точки зрения) магии будет славным подарком шедевр, которого мы все ждем. Еще не состоявшийся, но уже маячащий где-то за горизонтом. Ведь можем же мы надеяться? Виват, Искусство, Виват, Магия — в том высоком смысле, в котором ее представляют себе истинные любители фантастики и фэнтези. ■



Святослав Торик (*torick@igromania.ru*)
Иллюстрация — М.Аршакян

ЗАЧЕМ МЫ ИГРАЕМ?

Две разновидности геймеров



Одни хотели бы понимать то, во что верят, а другие — поверить в то, что понимают.
Станислав Ежи Лец

Вопрос, задаваемый в заголовке статьи, мучил меня уже давно. Еще с древних времен, когда "четверки" продавались по тысяче долларов за полную комплектацию, а люди считали месяцы до выхода Command&Conquer, коротая время переустановками свежевышедшей Windows "Chicago" 95, ваш покорный слуга держал в руках руководство по "Бейсику для Спектрума" и задумывался: зачем? Зачем мы играем? Ну вот что такого есть в компьютерных играх, что привлекает, манит и заставляет денно и нощно просиживать штаны перед монитором/телевизором?..

Проследив многочисленные тенденции среди коллег-геймеров и основательно покопавшись в самом себе, я пришел к одному простому выводу. О нем, впрочем, позже. Начинать надо с начала.

Что есть геймер и что есть игра?

Геймеры — люди играющие. Они занимают время и мозги играми. Абсолютное большинство игроков получает удовольствие от процесса игры, и лишь некоторые — от финальной заставки или осуществленного принципа *"пройду игру, пусть даже с кодами"*. Геймеры осознают, что они выполняют некий процесс, играют некую роль. В Lines это роль некоего Надсмотрщика, облеченного правами передвигать шарики. В Doom — роль морпеха, спасающего землю от вторжения сил Ада. В StarCraft игрок берет на себя роль этакого генерала от одной из трех рас.

В любом случае, каждый игрок принимает на себя некую роль. Это может быть роль гнома, друида, машиниста электропоезда дальнего следования или даже магната индустрии игрожурналистики.

Перейдем к играм. Игра — моделирование некоторой ситуации, найти выход из которой — задача геймера. Ситуации могут быть самыми разнообразными. Если провести параллели с упомянутыми двумя абзацами выше играми, то получится, что: в Lines игра моделирует игровое поле, случайным образом падающие шарики и возможность эти шарики двигать; игрок берет на себя роль, описанную выше. В Doom игра усложняется. Моделируется некий уровень, на котором разбросаны монстры и предметы, а игрок получает возможность монстров отстреливать, а предметы собирать. В StarCraft дело принимает глобальный оборот: существуют противоборствующие разнопланетные группировки, и задача игрока — привести к победе ту, во главе войск которой он выступает. И так далее.

Но при этом игры легко можно разделить на фантастические, в которых воссоздается придуманная сценаристами действительность, и реалистичные, в которых разработчики стараются максимально соответствовать окружающему нас миру. Соответственно этому можно поделить и геймеров.

Первые предпочитают играть в те игры, которые нравятся им своей "отстраненностью" от нашей с вами реальности. Физика непроработана? Неправда ваша, физика просто СВОЯ, и если в игре 10 G вместо 9, то так и надо, так интереснее. "Мист"ическая графика а-ля "сюр"? А никто и не говорил, что в игре будут фотографии Гималаев и третьего цеха Горьковского автозавода. Так надо. Чем нереальнее, тем интереснее. Геймеры этого типа отдаются игре с одной целью: как можно реже вспоминать о существовании за окном планеты Земля с ее холодными заснеженными улицами и пивом "Старый мельник светлое" по 15 рэ за бутылку. Такой вид "ухода" в виртуальность называется ***эскапизмом***.

Второй тип геймеров, наоборот, стремится к наибольшей реалистичности в играх. Они обожают кататься в очередном симуляторе "Формулы 1", летать на "Ил-2: Штурмовиках" и громить всех на танке "М1-Абрамс". Для них виртуальность — это доступный, в отличие от реального мира, способ поднять в воздух боевой вертолет или обогнать Шумахера в очередном заезде "Формулы". К сожалению, термина для подобной сублимации реальности я не знаю, поэтому такой тип геймеров в дальнейшем буду называть ***реалами***.

Итак, мы выяснили, что геймеры предпочитают играть ЛИБО те роли, которые они никогда не смогут осуществить в реальной жизни, ЛИБО те, которые реально осуществимы, но малодоступны.

Эскейперы. Кто они и чем живут?

Эскапизм (он же эскейпизм, от англ. *escape* — бежать, спастись) — это, по определению "Большого энциклопедического словаря", "*стремление личности уйти от действительности в мир иллюзий и фантазии в ситуации кризиса, бессилия, отчуждения*". Для геймеров — это просто "уход" в виртуальность. Точно так же, как для "полевых ролевиков" уехать на пару недель на Игру — опять же, бегство от реальной жизни.

Эскейпная игра дает человеку возможность побыть в шкуре какого-нибудь гнома-молотобойца девятого уровня с прокачанным до Грандмастера скиллом "кормить дракона моллюсками морских нетопырей для увеличения убойной силы огнедышания". Или — отыграть роль дракона, охраняющего подземелье от ненасытных героев тридцатого уровня, постоянно кастующих страшное заклинание "звонок другу". В нашей с вами жизни и в нашем с вами мире такое невозможно. Поэтому "эскейперы" затариваются балдурс-гейтами, фоллаутами и иными корсарами, дабы испытать то, что не дано испытать другим.

Один из пунктиков эскейпных игр — возможность игроку самому додумывать те детали, о которых не позаботились разработчики. Как пример, позволю себе вспомнить повальное увлечение текстовыми квестами, пачками выходившими на заре 80-х. В текстовых квестах очень кратенько описывались местность, в которой находился игрок, и предметы, которыми он мог манипулировать. Все остальное додумывал сам геймер. Если было написано, что игрок находится в комнате, в которой есть стол и на столе стоит компьютер, то человек с хорошо развитой фантазией сам уже фантазировал, какого цвета обои на стенах комнаты, от

какой фирмы колонки, подключенные к компьютеру, сколько кофе плещется в чашке и сколько ножек у стула возле стола. Самой главной фишкой Interactive Fiction было то, что команды игрок вводил с клавиатуры. Вместо привычного современным квестерам действия "Use scissors on paper", выполняемого в два щелчка мышкой, необходимо было подумать, как правильно произвести нужное действие. Cut paper with scissors? Use scissors on paper? Попробуй догадайся! Кстати, команды "use" многие игры тех времен и не знали.

В настоящее время эскейперам приходится додумывать совсем мелкие детальки. Разработчики (особенно разработчики ролевых игр) стремятся выдумать все сами, практически не оставляя игроку шанса на применение фантазии. Но так или иначе, игры в основе своей предназначены для того, чтобы воссоздать иную, придуманную реальность и уйти в нее со всеми потрохами. А отсюда — простой вывод, подтверждаемый любой статистикой... Вывод таков:

Эскейперов, несомненно, абсолютное большинство.

Реалы, ваш выход!

Реалы, в отличие от эскейперов, предпочитают в точности воссозданную на компьютере окружающую нас действительность. И чем правдоподобнее, тем лучше!

Если игра воссоздает реальную физику, если экономической модели может позавидовать все РАО ЕЭС вместе взятое, если АК-47 действительно с деревянным прикладом — эта игра становится хорошей в глазах реалов.

Охарактеризовать человека, играющего в "реальные" игры, несложно. Подобный человек не любит надуманных, нереальных условий. Ему проще поверить в то, что его компьютерная фирма в Capitalism'е может разориться из-за попытки начать продажи зубочисток, нежели в то, что удар от копья косым справа в Baldur's Gate высчитывается двумя шестигранными кубиками.

Основным и почти единственным жанром, который полностью удовлетворяет запросам реалов, является жанр симуляторов. Многочисленные Flight Simulator, Formula/Grand Prix, "Ил-2: Штурмовик", Silent Hunter, FIFA/NBA/NHL от EA Sports и иные игрища, алчные до наличия у геймера джойстика, руля и педалей, плюс попытавшиеся примкнуть тамагочи, The Sims и многодетная семья экономических стратегий — вот то, что ищет реал в компьютерных играх. Он не хочет погружаться в нафантазированный мир с кобольдами, хоббитами и им подобными королевскими мумиями.

Реал ждет, что, запустив игру, он уже заранее знает ее законы. Потому что игра симулирует ситуации, о которых он имеет представление.

Реалов меньше, чем эскейперов, по двум причинам:

1. Большинство людей предпочитает мир неограниченной фантазии, где, одевшись в доспехи, можно вырвать обнаженную красотку из лап мифического зверя, где можно разгромить алчущие захватить Землю инопланетные силы и поучаствовать в космических сражениях, то есть — где возможности геймплея не ограничены рамками того, что действительно есть в окружающем мире.

2. Помимо прочего, смоделировать реальную ситуацию крайне сложно, поэтому разработчики берутся за это с меньшей охотой.

Что релиз грядущий нам готовит?

Ситуация на игровом рынке такова, что разработчики ориентируются на протоптанные дорожки, на мнения заваленных бумажками маркетологов и на письма восторженных фанатов с просьбой сделать продолжение понравившейся игры. Нельзя сказать, что разработчики четко ориентируются на один из двух типов геймеров. Просто "так получается". С одной стороны, всех тянет на что-то новенькое, какую-то неиспробованную концепцию. С другой стороны, проще держаться того, что было.

Эскейперам проще — для них каждый день игры выходят. А вот реалам туго. Да, мода на "тамагочей" и "симсов" не проходит со временем: появляются новые модификации подобных игр. Да, каждый год выходит очередная серия FIFA, NHL и NBA от EA Sports. Но многим этого недостаточно. В связи с тем, что "реальных" игр крайне мало, они быстро надоедают. Особенно новые. Я знаю огромное множество людей, до сих пор играющих в какой-нибудь Princess Maker 2, Transport Tycoon Deluxe или старую добрую Grand Prix 3 — только потому, что в свое время разработчики выложились на все сто, чтобы сделать как можно более приближенную к действительности игру.

Кстати, вот парадокс: процентное отношение "реальных" и эскейпных игр таково, что почти каждый новый симулятор вызывает среди реалов такой ажиотаж, какой среди эскейперов случается гораздо реже.

И еще. Обратите внимание на последние тенденции: игровые революции случаются чаще всего тогда, когда игра симулирует какую-либо ситуацию. Будь то воспитание семьи из двух человек (The Sims) или игра, в которой мы участвуем в роли обыкновенного солдата (Operation Flashpoint). Про Counter-Strike я вообще молчу.

Концепции игр в последнее время склоняются к симулированию какой-либо ситуации, взятой из нашей с вами действительности. Особенно если эта ситуация актуальна и известна всем.

От разработчиков "реальных" игр можно ждать только слегка улучшенных версий старых хитов, либо очередной революции в игровой индустрии.

А эскейпные игры и без того каждый день выходят; тут наблюдается лишь вялотекущая эволюция в сторону улучшенной графики, неожиданного сюжета, каких-то фишек геймплея и смешения жанров. Разработчики практически исчерпали ресурсы, казалось бы, бездонного колодца с идеями.

И, собственно, на этом позволю себе закончить. Остальное додумывайте сами. Желающие могут обсудить тему на просторах "Почты", закинув письмецо Кате с Геймером.

● ● ●

P.S. Спасибо исполнителю Дельфину, а также группе Oomph!, за создание правильного настроения в процессе написания статьи. ■



New World Order - Игра, которая бросает вызов Counter - Strike, Max Payne и Ghost Recon.

Неуловимый «Синдикат» - группа элитных наемников терроризма - поверг в страх все население Земли.

Ответный шаг международных служб - команда лучших из лучших спецназа "G.A.T.", получает санкции на любые

Внимание! Клубы.
С I по 3I мая действует специальное предложение на приобретение лицензии на данную игру.







©2002 «Руссобит-М». ©2002 «Project Three Interactive». Разработано TERMITE GAMES AB.
По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»:
тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51; e-mail: office@russobit-m.ru
адрес в Интернете: www.russobit-m.ru; телефон технической поддержки: 212-27-90;
e-mail технической поддержки: support@russobit-m.ru; заказ дисков через Интернет:

Святослав Торик (torick@igromania.ru)

ЧТО ФАНТАСТЫ ДУМАЮТ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

Большинство компьютерных игр базируется на фантастических сюжетах. Художественный вымысел лежит в основе межпланетных сражений за контроль Альбиона, многотрудных поисков похищенного Грааля, штурма крепости кровожадных орков и многого, многого другого.

Бластеры и плазмаганы. Магические заклинания. Невиданные существа и неведомые планеты. Кто их придумывает?

Статья сотрудника компании "Нивал" и известного фантаста Алексея Свиридова, опубликованная в третьем номере "Игромании" за этот год, расставляет все кактусы по надлежащим полочкам: сюжеты к играм пишут Маленькие Боги. То бишь — сценаристы, задачей которых является создание вселенных, в которых развернется действие очередной создаваемой компьютерной игры.

Но Маленькие Боги, в свою очередь, черпают вдохновение не откуда-нибудь, а из существующих фантастических произведений.

В феврале в Подмосковье прошел конвент по российской фантастике — ежегодный фестиваль, на который собираются фантасты, почитатели их творчества, критики, издатели и, конечно, журналисты.

Одним из журналистов, присутствовавших на конвенте, был ваш покорный слуга. Как-то после очередного семинара я задумался: а ведь фантасты тексты своих книжек на компьютерах набирают! В интернете сидят, опять же. В ФИДО многие захаживают. Так, наверно, к играм тоже тем или иным образом прикасаются?

И, собрав в кулак силу воли, блокнот и ручку, пошел я "в народ" опрашивать Творящих Миры.

Вопросы для всех интервьюируемых были стандартными:

1. Как вы относитесь к играм?

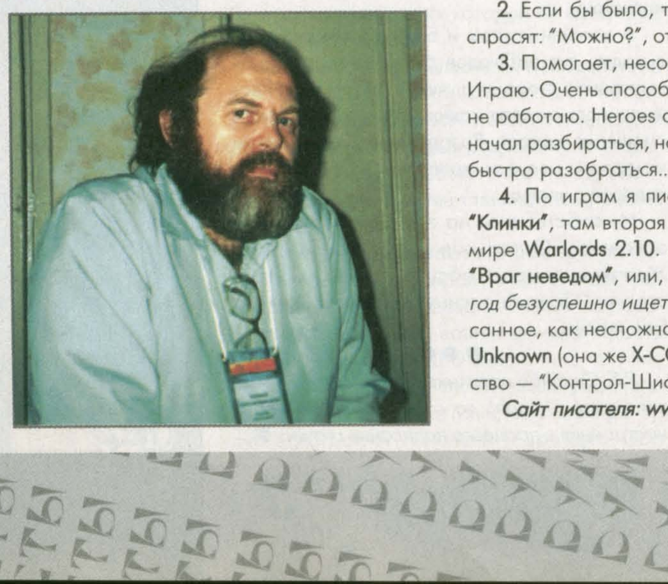
2. Вам предложили сделать игру по одному из ваших романов. Ваша реакция?

3. Игры в жизни — они вам как, помогают или мешают?

4. Возникало ли желание написать роман по особо понравившейся игре?

Святослав Логинов

"Я даже не представляю себе процесс создания игры!"



Первым мне под руку попался мой тезка **Святослав Логинов** (*"Многорукий бог далайна"*, *"Картежник"*).

1. Некоторые игры очень люблю. Предпочитаю стратегии, но и других жанров не чураюсь, только вот экшены и аркады не люблю. Когда я играю во что-то, я представляю для себя свой сюжет. Я выстраиваю свою линию того, что происходит. Очень помогает не запутаться в том, что происходит на экране.

Помню первые свои игры — "Арканоид", "Паратрупер". Очень нравится "Цивилизация", но ни в коем случае не вторая или третья. Только первая! Еще люблю Master of Magic и Heroes of Might & Magic — это мои фавориты.

2. Я даже не представляю себе процесс создания игры! Но если действительно придут, скажут, что они все сами сделают, то — вперед. Был бы вовсе не против.

3. Игры в моей жизни служат для расслабления. Начал играть, вовремя остановился, сел работать.

4. Нет. И даже не будет желания. У каждой игры есть свой сюжет, и я вовсе не собираюсь что-либо с ним делать.

Сайт писателя: www.rusf.ru/loginov

Владимир Васильев

"Мое любимое ругательство — Контрол-Шифт!"



Далее я отловил **Владимира "Воха" Васильева** (*"Волчья натура"*, *"Охота на дикие грузовики"*, *"Абордаж в киберспейсе"*). Вот уж кому-кому, а ему было что сказать про игры!

1. В некоторые играю. Но вообще — не люблю компьютерные игры как класс. Люблю походовые стратегии, а реалтаймовых шугаюсь — там слишком быстро надо думать. А в каком-нибудь Warlords, пока думаешь над ходом, можно и на кухню сходить, чайку взять, вернуться и крепко подумать — что бы дальше такого сделать.

2. Если бы было, то это бы было. Другими словами, если придут и спросят: "Можно?", отвечу: "Да".

3. Помогает, несомненно! Сел, включил "Варлорды" или "Героев". Играю. Очень способствуют настроению при работе, без игр я просто не работаю. Heroes of Might & Magic 3.5: In The Wake of Gods видел, начал разбираться, но там СТОЛЬКО ВСЕГО, что просто невозможно быстро разобраться...

4. По играм я писал — это факт известный. Было произведение **"Клинки"**, там вторая часть буквально слизана с моих приключений в мире **Warlords 2.10**. А также трудное к добыче нынче произведение **"Враг неведом"**, или, в другом издании, **"Враг неизвестен"** (*автор уже год безуспешно ищет эту книгу, но нигде ее нет — прим. автора*), написанное, как несложно догадаться, по самой первой части **UFO: Enemy Unknown** (она же **X-COM: Ufo Defense**). Кстати, мое любимое ругательство — "Контрол-Шифт". Вполне компьютерное.

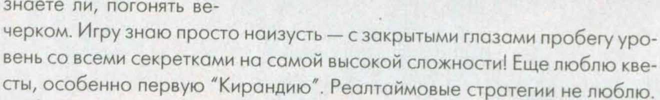
Сайт писателя: www.boxa.ru

Андрей Валентинов

"Мы, людоеды, народ запасливый!"

Буквально через несколько минут мимо меня прошел профессор **Андрей Валентинов** (*"Овернский клирик", "Дезертир", "Ория", "Диомед, сын Тидея"*). Андрей с удовольствием откликнулся на предложение дать интервью.

1. К играм отношусь положительно. Люблю очень 3D-Action'ы, причем самая любимая игра — это Wolfenstein 3D. Очень приятно, знаете ли, погонять вечерком. Игру знаю просто наизусть — с закрытыми глазами пробегу уровень со всеми секретками на самой высокой сложности! Еще люблю квесты, особенно первую "Кирандию". Реалтаймовые стратегии не люблю.



2. Очень даже не против. Я хотел бы сделать игру по истории Украины (*Андрей живет и работает в "нэзалэжной" — прим. автора*), но меня уже опередили с выходом "Казаков".

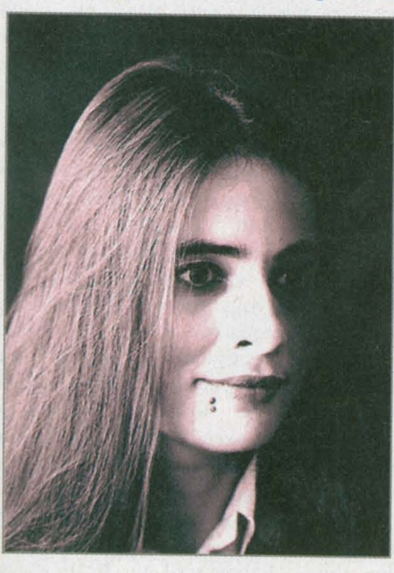
3. На игры я просто отвлекаюсь, на них я отдыхаю от работы. Как поставлю "Вульфа" — и вперед.

4. Нет, я предпочитаю брать сюжеты из других источников, в основном из истории Европы. Пишу обычно так: сначала создаю героя. Наделяю его определенными качествами и характеристиками. Затем подбираю эпоху и уже танцую от соответствующих посылок. У меня есть любимое выражение: "Мы, людоеды, народ запасливый".

Сайт писателя: http://sff.kharkov.com

Марина Дяченко

"Если бы у меня были время и возможность, я бы играла сутки напролет!"



Поднявшись к конференц-залу, я обнаружил скучающую на диванчике **Марину Дяченко** (в соавторстве с мужем **Сергеем Дяченко** — *"Армагед-Дом", "Ведьмин век", "Ритуал", "Преемник", "Последний Дон Кихот"*). Ручка, блокнот, улыбка — интервью началось.

1. К играм очень хорошо отношусь. Если бы у меня были время и возможность, я бы играла сутки напролет. Обожаю "Героев-2", третьи на моем компьютере не идут. С мужем обычно играем в игру "Кто быстрее пройдет Диггера". Из стратегий также люблю Warcraft. Очень уж мне нравится возиться с различным хозяйством.

2. Идей не было, но друзья как-то говорили, что из "Армагед-Дома" вышла бы неплохая игра.

3. Игры дают мне положительный заряд. Настраивают на работу.

4. Есть у нас небольшой рассказец "Маклер и магия", написан он по мотивам "Героев".

Внимание! Рассказ "МАКЛЕР И МАГИЯ" совершенно безвозмездно предоставлен Мариной и Сергеем Дяченко для читателей "Игромании". Вы сможете прочесть его на компакт-диске в "ИнфоБлоке"!

Сайт писателей: www.rusf.ru/marser

Мария Симонова

"Любая игра — это игра. Даже когда в нее играют скучающие инопланетяне."



Затем я пересел в бар и обнаружил там **Марию Симонову** (*"Азартные игры высшего порядка", "Воины тьмы", "Третья стихия"*), потягивающую пиво. Маша была похожа на печального эльфа и ничего не имела против интервью.

1. Играла. Но в детстве. Давно это было. Ясное дело, "Дум-2", те же "Варлорды". К играм в целом отношусь положительно, люблю их.

2. Да, только не совсем компьютерную игру. Сказать точнее, приходили люди и предлагали сыграть полевку по "Воинам тьмы". По слухам, действительно провели.

3. Игры? Стали базой для моих романов. Ты думаешь, "Азартные игры высшего порядка" — это просто так? Любая игра — это игра. Даже когда в нее играют скучающие инопланетяне. Так и в "Азартных играх" — чужаки управляют сознанием людей, играют в этакий год-сим.

4. Ну вот те же "Азартные игры" фактически инспирированы многими компьютерными играми, в которые я играла.

Александр Громов

"Я принимаю их в гомеопатически умеренных дозах."



Напоследок я отловил известного фантаста **Александра Громова** (*"Запретный мир", "Тысяча и один день", "Крылья черепахи"*) и с пристрастием допросил его на все ту же тему.

1. К играм отношусь совершенно спокойно. Играю, бывает. Но на самом легком уровне сложности.

2. Нет, предложений такого рода не поступало, но если вдруг подойдут и скажут, мол, давай сделаем, против не буду.

3. Игры для меня — отдохновение. Я принимаю их в гомеопатически умеренных дозах. Такого прямо уж маньячества в жизни не было.

4. Нет, не писал. И упаси меня Боже делать это. Своих сюжетов хватает.

Сайт писателя: www.rusf.ru/gromov



Как видите, фантасты — такие же люди, как и мы с вами. Они тоже подолгу сидят за компьютером, смотрят в монитор. Их пальцы так же быстро бегают по клавиатуре, они так же подолгу сидят в Интернете. И, конечно, Творящие Миры тоже играют в игры, сюжеты к которым пишут их коллеги — Маленькие Боги. ■

Олег Полянский (rod@igromania.ru)

БЕСШУМНЫЙ ШТОРМ

Приключения в тылу "Нивала"

Пресс-релиз грянул как гром среди ясного неба. **"Нивал"**. Вне сомнения, **Interactive**. Анонсирует новый проект. Английское название — **Silent Storm**. Русское объявят позже. Игра на стыке пошаговой тактики и ролевика. Вторая мировая. Маленький, но крайне злобный отряд. Элитные бойцы. Диверсионные операции. Полная трехмерность. Много оружия. Скрины: так могли бы выглядеть **Commandos**, будь они в 3D.

Бурная переписка. Время назначено, место знакомо. Кассету в диктофон, диктофон в рюкзак. Прибыв в **"Нивал"** ровно к четырем, чувствую себя точным, как снайперка Драгунова.

Компания почти год как переехала в новый офис близ метро "Октябрьское поле". Скромный такой офис. Четырехэтажный. Коридоры и туалеты. Буфет. Специальная комната для общения с прессой. За стол переговоров садятся: **Дмитрий Захаров**, руководитель проекта, — он с бородой. **Александр Мишулин**, геймдизайнер, — с усами. **Павел Епишин**, главный геймдизайнер, — без бороды и усов, зато молодой и веселый. И **Елена Чуракова**, бессменная Ариадна всех приходящих в **"Нивал"** журналистов. "Чай, кофе?" "Чаю, если можно. Спасибо".

Безжалостно топлю кнопку "Record" в черной пластмассе диктофона.

Он начинает мотать на ус.



Вот пули просвистели, и ряд товарищей упал. Один, обратите внимание, головой в забор воткнулся — да так и застрял между перекладин.

Фэнтези не будет. Все ушли на фронт

"Игромания" [И]: *Когда и как зародился проект?*

Дмитрий Захаров [Д.З.]: Зародился давно. Перед этим у "Нивала" был достаточно большой период фэнтези-игр, и поэтому хотелось что-то другое сделать. У нас здесь много фанатов разных стратегий и тактик. В итоге остановились на тактиках. Был движок "Проклятых земель", потом его адаптировали под "Демиургов", а потом нам захотелось двигаться куда-то дальше. Были эксперименты — по террейну, по новому движку. Новый движок изначально был ориентирован на тактические и стратегические игры, а не на экшен.

Павел Епишин [П.Е.]: ...Словом, на те игры, где камера не смотрит параллельно горизонту.

[Д.З.]: Да, пока есть такое ограничение. Большие открытые пространства мы не поддерживаем, по крайней мере, в текущей версии.

...У нас много народу переиграло в Jagged Alliance, и мы подумали — почему бы не сделать хорошую тактическую игрушку на тему Второй мировой войны. Мы попали в первый эшелон военных игр, потому что, когда мы начинали, их было всего три или четыре, да и те в анонсах. И среди них не было ни одной тактической пошаговой. Ждали вторых Commandos — интересно было посмотреть на обещанное "три дэ". Но конкуренция с Pyro Studios нас не пугала, хотя бы потому, что они делали игру в реальном времени, а мы — походовку.

[И]: *Тему Второй мировой вы взяли только потому, что на нее было мало игр выпущено?*

[Д.З.]: Нет, просто современная тематика — это мощное современное оружие, высокие технологии и минимальный человеческий фактор. А то время было гораздо проще в плане технологий, зато огромную роль играли личности, так сказать, ролевая составляющая. Это куда притягательней. Взять хотя бы современные авиасимуляторы: вот ты с трудом взлетел, полетал полчаса, выскочило сообщение о том, что где-то появился враг, ты нажал кнопочку, полетела ракета — и все. Не прикольно. А если вспомнить старый добрый Aces Over Europe или новый "Штурмовик", то вот где проявляется настоящее летное мастерство и удовольствие.

[И]: *Вы что-то "исторически достоверное" делаете — или?..*

[Д.З.]: Скажем так: безусловно, определенная доля историчности есть. На уровне оружия, униформы, атмосферы того времени... А вот все остальное... Мы делаем игру о малых диверсионно-разведывательных спецподразделениях. Естественно, мы предварительно исследовали историю этих групп. Подобных подразделений было много, и в разных странах они подчинялись разным структурам — начиная от регулярной войсковой разведки до специально созданных узкопрофильных. Мы нашли и прочитали много исторически достоверных документов. И поняли, что групп по 6-7 человек — а в тактических играх больше давать под контроль игроку не стоит, иначе будет тяжело ими управлять — в истории войны было очень мало. Исторически зафиксированные группы диверсантов состояли из 30-40 человек как минимум. А найти достаточное количество интересных исторических сведений о малых диверсионных группах на сегодняшний день очень трудно. Они были по большей части очень разрозненными. Захоти мы сделать стопроцентно историческую игру — она получилась бы близкой к Commandos: миссия — регион, миссия — регион. Конечно, можно пойти и по этому пути, но сейчас все говорят: "Хотим сценарий!". То есть идти по сценарию — это ин-



тересно. Нами было написано около 10 вариантов принципиально отличных друг от друга сценариев. Остановились на самом необычном, тем более что он позволяет поиграть как за союзников, так и за немецкую коалицию. И он сильно развязывает руки, связанные исторической стороной вопроса.

...С одной стороны, если говорить об истории и о реалиях войны, то там очень много страшных и грязных вещей, без которых очень трудно передать реальную атмосферу войны. Так, например, у русских мы не можем показать штрафные роты и заградотряды, у немцев — не можем показать СС и много чего еще...

[И]: *Концлагеря можно — но условно.*

[Д.З.]: Нет, мне кажется, что такие вещи нельзя показать условно. Нельзя условно передать страдания и боль... Поэтому лучше это не показывать вообще, абстрагироваться и перейти на другой уровень, сконцентрировать внимание на других аспектах.

[И]: *Но игры всегда условны, в них такие вещи толком не передашь. А тебе хотелось бы снять всякие ограничения?*

[Д.З.]: На ранней стадии проекта была подобная мысль. Мы долго беседовали с Орловским на эту тему и пришли к выводу, что мы делаем игру, а не симулятор войны. А это уже совсем другое.

[П.Е.]: Поэтому наша игра будет проходить как бы "на фоне истории". Она будет похожа на "17 мгновений весны" — в том смысле, что там войсковые события не показывают, не показывают фронт. Вот и у нас — есть диверсионная группа, она работает в тылу врага. А там, как известно, все более-менее тихо и гладко, Сталинградской битвы не будет.

[И]: *А что будет?*

Взвод

[И]: *Какова завязка сюжета?*

[П.Е.]: Есть герой — альтер-эго игрока. Его назначают начальником недавно созданного спецподразделения, которое действует в глубоком тылу противника, в разных странах.

[Д.З.]: Это 1943 год — период, когда война была в разгаре, еще не произошел явный перелом. Еще были достаточно сильны немцы, но уже включились и союзники. Многие бойцы к этому году накопили уже достаточно боевого опыта, чтобы попасть в спецподразделение.

[П.Е.]: Ну, это спецназ по сути. Просто в то время такого названия еще не было.

[И]: *Как собираем группу?*

[П.Е.]: У нас есть досье на 40 бойцов (по 20 в каждой кампании), которые находятся на базе. Каждый из них со своим характером и характеристиками. Ты их можешь набрать. Нравится тебе — бери русских, хочешь — бери французов.

[Д.З.]: Опять же — почему многонациональность: сегодня мы действуем на этой территории, завтра — на другой. Нужны хотя бы один-два человека, которые знают местность, язык, обычаи...

[И]: *На миссию идет фиксированное количество людей?*

[П.Е.]: Игрок может взять своего персонажа и еще пятерых — как максимум. Всего шестеро. Но можно и меньше.

[И]: *Будет какая-то специализация бойцов?*

[П.Е.]: У нас в игре шесть военных профессий: солдат, снайпер, разведчик, гренадер, медик и инженер.

[И]: *А главный персонаж кто? Солдат?*

[П.Е.]: Его профессию игрок определяет сам — может выбрать хоть медика.

[И]: *А что потом? Получаешь задание, выводится карта местности, изучил ее — и вперед?*

[П.Е.]: Есть глобальная карта. Она разбита на регионы. Есть основное задание, которое необходимо выполнить по сценарию. К примеру, где-то расположена база с интересными документами. А недалеко есть мужик, который на этой базе работает. Но сейчас он отдыхает дома — так давайте его утащим, вместо того чтобы лезть на базу. Результат будет один и тот же. Зато на базе можно еще кое-что узнать.



Во врага летит граната. Замах, бросок — все строго по науке.



Мужику за окном сейчас крупно не повезет — стекло пистолетная пуля без труда пробивает. А вот если бы между ними была дверь...

[Д.З.]: Будет две кампании, посвященные операциям в тылу. Одна за союзников и одна — за немцев.

[И]: *Вообще, кампания за немцев — идеологически скользкая штука.*

[П.Е.]: Ну, свой сюжет они выигрывают, а война все равно своим ходом идет.

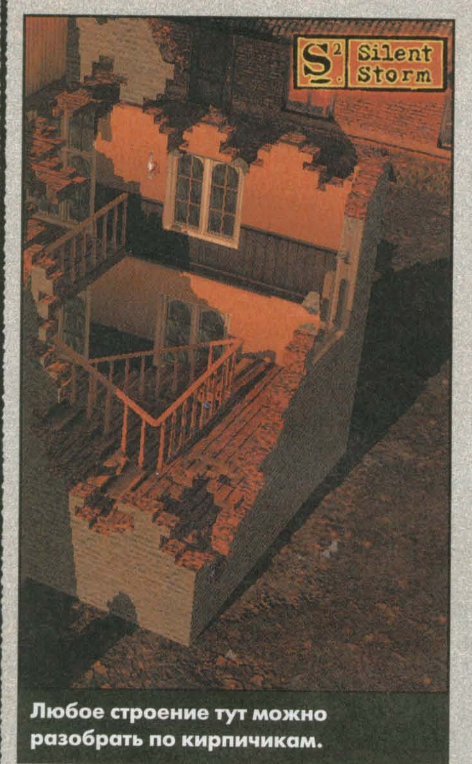
[Д.З.]: То есть у нас никакого передела реальной истории нет. Наш сюжет не касается действительных исторических событий. Мы как бы говорим о белых пятнах в истории — как бы.

[И]: *Откуда такой интернационализм?*

[П.Е.]: Наш исторический консультант утверждает, что в Англии одно из подразделений действительно формировалось из добровольцев разных стран. В нем были представители разных стран и национальностей, которые во время войны по разным причинам оказались в Англии, но не хотели оставаться в стороне. В армию их взять не могли, поэтому создали такое подразделение. То есть исторические прецеденты были.

[И]: *Сценарий задан жестко?*

[П.Е.]: Есть некая общая линия. В итоге ты все равно придешь в финальную главу, где сюжет окончательно раскроется — но добираться до финала можно разными способами. Кроме сценарных миссий, есть так называемые "рандомные". Они попадаются случайным образом во время прохождения карты. Двигаясь по карте к своей основной цели, ты можешь эту карту проанализировать. То есть, например, двигаясь по лесу, ты, скорее всего, ни на кого не нарвешься. А если ты пойдешь по наезженной дороге, то спокойно можешь нарваться на какой-нибудь патруль. И если, скажем, ты хочешь пособирать random encounter'ы, экспу — то идешь максимально открыто, прочесываешь



Любое строение тут можно разобрать по кирпичикам.

карту. Можно пойти покороче и повоевать — или хорониться по закоулкам, избегая стычек.

Александр Мишулин [А.М.]: На самом деле, это зависит от твоих навыков игрока. Если ты уверен, что справишься с ситуацией, то смело идешь по прямой.

[Д.З.]: Конечно, прежде чем лезть на рожон, имеет смысл прокачаться, поднять навыки персонажей. Иначе все может закончиться фатально.

[И]: *Перемещение по карте по системе point&click происходит?*

[Д.З.]: Да, указываешь мышью, куда идти.

[А.М.]: Общая система чем-то близка к Fallout, если взять карту оттуда и уменьшить до размеров одного региона. Идешь, куда хочешь. Возможно, ты встретишь random encounter. Возможно, найдешь какой-нибудь склад с оружием.

[И]: *Вся кампания в одном месте происходит?*

[Д.З.]: Нет, в разных странах: Россия, Германия, Англия...

[И]: *Какие будут задания на миссиях?*

[П.Е.]: Наиболее характерные задачи диверсионных отрядов: кого-нибудь захватить, что-нибудь взорвать, добыть ценный предмет... Их много, и они разные.

Я бы в медики пошел

[И]: *Давайте поговорим про ролевую систему. Какие у кого скиллы?*

[П.Е.]: Какую бы из шести профессий ни представлял персонаж, у него есть девять постоянных навыков, развитых в той или иной степени. Значения навыков зависят от базовых атрибутов: силы, ловкости и интеллекта. Сила влияет на одни навыки, ловкость — на другие, и так далее. К примеру, у медика должен быть в первую очередь высокий интеллект — тогда у него будет и хорошо развитый навык "медицина". Ну и ловкость ему не помешает. Другие навыки — стрельба очередями, снайперский выстрел, метание — ножей или гранат, рукопашный бой — умение драться кулаками, ногами, ножами, саперной лопаткой... Есть умение обнаруживать врага и, соответственно, умение скрываться. И еще — инженерия и медицина.

[И]: *Расскажите про "медицину" поподробнее, пожалуйста.*

[Д.З.]: Любой персонаж, каким бы глупым он ни был (то есть — с низким интеллектом), все равно умеет лечить. Но делать он это будет из рук вон плохо. То есть аптечка в руках врача и солдата будет работать по-разному. У аптечки есть, условно говоря, несколько "зарядов". И вот врач, истратив всего один из них, сможет перебинтовать рану товарищу, после чего тот станет действовать гораздо эффективнее, чем при открытой ране. А солдат, не обученный приемам оказания первой помощи, перебинтует раненого как сможет, то есть — не очень качественно.

[И]: *А как работает навык "стрельба"?*

[Д.З.]: Он влияет на точность попаданий — из любого оружия. Но, опять же, медик выстрелит из гранатомета (если еще его поднимет) в белый свет как в копеечку, а гренадер с большой долей вероятности попадет куда надо.

[И]: *Есть ли параметр выносливости?*

[А.М.]: У каждого персонажа в зависимости от его силы есть ограничение на количество и объем предметов, которые он может нести. Скажем, медик гранатомет-то поднимет, но с места с ним не сдвинется.

[И]: *OK — что медик и прочие делают, понятно. А инженер?*

[П.Е.]: Инженер — он, во-первых, ставит и снимает мины, ловушки. Может заминировать все, что можно открыть — ящик, окно, дверь, и не только... Во-вторых, он чинит всем оружие. И может даже его улучшать, если навык высокий.

[Д.З.]: Это не столько инженер в значении "механик", сколько сапер-подрывник.

[И]: *Солдат — хорошо дерется и стреляет?*

[П.Е.]: Да, он может с высокой точностью стрелять очередями — чем выше у него сила и чем больше развит навык стрельбы, тем меньше будет разброс.

[И]: *Снайпер?*

[П.Е.]: Снайпер работает по принципу "one shot — one kill". Он сидит, долго целится, цель о нем не знает — тогда он ее убьет. Ну или нанесет существенный вред.

[И]: *Другие характеристики есть?*

[П.Е.]: Да, две дополнительные — очки действия и здоровье. И еще есть такая штука, как уровень персонажа. Он как бы отражает его "суммарную эффективность". Когда персонаж "вырастает" на один уровень, он может взять такую штуку, как умение. Ближайший аналог — перки в "Фоллауте". Умение не имеет градаций. Либо оно есть, либо его нет.

[И]: *Пример умения можешь привести?*

[П.Е.]: Есть простые умения, которые даются в самом начале и почти каждому — скажем, повышенная ловкость. Есть умения, которые могут взять только персонажи определенных профессий. Пример специфического умения... Когда начинается бой, в первый ход все персонажи получают небольшие пенальти к навыкам, и вероятность успешного выполнения того или иного действия снижается — они еще как бы не подготовлены к бою, но со следующего раунда станут драться уже в полную силу. А у одного из них есть особое умение — скажем, "железная воля" или там "повышенная внимательность". Он всегда готов, как пионер, — и никакого пенальти не получает.

[И]: *А при каких условиях начинается бой?*

[Д.З.]: У нас игра идет и в режиме реального времени, и в пошаговом, примерно как Jagged Alliance. То есть пока мы не видим врагов или они нас — бой не начался, все происходит в реальном времени. Можно выделить всех рамочкой, послать на другой край карты — и они побегут. Как только появляется враг, сразу начинается пошаговость, у всех появляются action-points. Плюс ты можешь сам нажать кнопочку "перейти в пошаговый режим" — чтобы никто не напал, пока ты, скажем, мануал читаешь.

Наследник Dreamland'a

[И]: *Итак, подытожим. Что умеют персонажи? Бегать, драться, стрелять?..*

[Д.З.]: Ходить, бегать, ползать, красться, перелезать через ограждения, залезать в окна, кидать гранаты, метать ножи, стрелять, таскать трупы.

[И]: *Технику водить можно?*

[П.Е.]: Нельзя. Дело в том, что в силу высокой интерактивности и реалистичности физической модели для взрывов, разрушений и так далее мы будем вынуждены сделать перемещение техники и взаимодействие с ней на том же уровне, а это гораздо более сложная и трудоемкая задача — она может увеличить время разработки игры, скажем, на год, а для геймплея даст не так уж много. У игрока и так очень большая свобода действий за счет полной интерактивности окружения. Проще технику мы также сделать не можем, иначе тогда она будет сильно выделяться, причем не в лучшую сторону, и контрастировать с остальными объектами и взаимодействиями с ними.

[Д.З.]: Здесь немаловажно то, что у нас сравнительно небольшие масштабы. Карты не настолько велики, чтобы ездить на технике. Хотя в игре она присутствует — в качестве объектов. Например, подкрепление врага может приехать на грузовике. Или ты можешь его захватить и уехать из миссии. А так, чтобы взял танк да поехал пробивать стены и дома рушить, — этого нет.

[И]: *А насколько высока интерактивность?*

[П.Е.]: Любой объект можно разрушить, здание снести — если развалить первый этаж, то верхняя часть тоже рухнет. Такую штуку декларировали только разработчики Dreamland Chronicles, но они ее пока не доделали... Причем у них был движок Havoc — купленная технология, а мы все сами сделали, вроде — получается.

[И]: *Раз уж заговорили о физике... Насколько она реалистична, подробна? Можно ли стрелять через дверь, чтобы убить стоящего за ней противника, — и так далее?*

[П.Е.]: Да, можно. В игре честно трассируется полет пули и просчитывается вероятность пробивания препятствий. Например, винтовка Мосина пробивает навылет четырех человек, стоящих в колонну. В пятом — пуля застревает. Так что пожалуйста — стреляй на здоровье...

[Д.З.]: Все объекты в игре сделаны из материалов, у материалов есть свойства. Винтовка пробивает каменный забор. Пуля из пистолета этот забор не пробьет.

[П.Е.]: Если выстрелить из винтовки в окно, будет дырочка, а из пистолета — все окно вдребезги.

[Д.З.]: Даже для одного и того же вида оружия существуют разные боеприпасы. Пули "дум-дум", например.

[П.Е.]: Если человек стоит за дверью, то стрелять в него "дум-думом" не имеет смысла — пуля, встретив препятствие, сразу раскроется, и человека не убьет. Хотя любая другая пуля в него попадет. Еще стоит сказать, что у нас, в отличие от JA или Fallout, при стрельбе в упор нет такого понятия, как "вероятность попадания". В том же Fallout была вполне реальной ситуация, когда подошел к врагу, дал очередь — и пули все под девяносто градусов из ствола вылетели. У нас этого нет.

[И]: *Стрелять можно только в человека — или можно и в объект?*

[Д.З.]: Прежде всего, надо сказать, что человек в игре условно разделен на части: голова, туловище, две руки, две ноги. Стрелять можно в любую из них. Конечно, от этого зависит и эффект попадания. Эффективней всего стрелять в голову. Конечно, никто не мешает стрелять и в объект. Предполагаешь, что кто-то стоит за дверью, даешь указание стрелять и очередью прошиваешь дверь.

[И]: *Насколько я понимаю, у персонажей не одно только стрелковое оружие? Как насчет гранат, например? Как они действуют?*

[Д.З.]: Есть два типа гранат — оборонительные и наступательные. В зависимости от типа рассчитывается взрывная волна и разлет осколков.

[П.Е.]: Кроме того, если ты гранату взрываешь в чистом поле — это один эффект. А вот если ты ее взорвал в закрытом помещении, то там просто никто не выживет — с гарантией. В коридоре взрывная волна распространяется вдоль стен и в конце может вышибить дверь — или распахнет, если она открывается в наружную сторону.

[И]: *Какие будут ландшафты?*

[П.Е.]: Поля, лески, овраги, деревеньки, маленькие городки... Крупных городов не будет, и это понятно — мы там не выживем. Основное поле деятельности — объекты, которые стоят где-нибудь на отшибе, подальше от чужих глаз. Самые подходящие цели для диверсионных операций.

[И]: *Ландшафт трехмерный — и эта трехмерность имеет значение для тактики?*

[П.Е.]: Ну а как же. Если ты лежишь за кустами, то врага не видишь, а встал — и вот он, как на ладони. В ямках всяких можно прятаться.

[И]: *Общая картина ясна... Игру покажете?*

[Д.З.]: Конечно.

Двигатель прогресса

Соседняя комната. Там сидят люди, которые делают Silent Storm. Черные с козырьками мониторы аниматоров и дизайнеров миссий. Дизайнеры молча собирают архитектурные сооружения, расставляют их на зоне. Мы оккупируем один компьютер. Дмитрий Захаров запускает на нем игру. Собственно, игры как таковой еще нет. Есть несколько работающих уровней, на которых обыгрываются разные ситуации. Представление начинается. Убедительная просьба отключить мобильные телефоны...

Локация в четыре экрана. Деревья с пожелтевшими листьями. Листья и ветки колышутся на легком ветру. Дорога. Домик в два этажа. Неподалеку — три вражеских солдата. С другой стороны — мы. Нас тоже трое. Сейчас начнется бой. Кто кого?

...Прежде всего, обращаешь внимание на анимацию. Дмитрий то и дело произносит термин "инверсная кинематика". Это технология последнего времени. Ее применение гарантирует максимальную достоверность движений. Солдат, присев на корточки, медленно "стрейфится" вниз по склону. Подошвы его сапог четко встают на грунт, меняя угол в зависимости от крутизны склона.

Солдат берется за ручки станкового пулемета. "Огонь!" — пулемет начинает трястись, и от этого трясутся руки солдата. Он тянет за ручки вниз — ствол поднимается чуть повыше. И наоборот.

При такой анимации нужна соответствующая физика. И она есть. Пулемет быстро проедает дыру в кирпичной стене дома, и пули разбивают окно на противоположной стороне. Брошенная на крышу граната проделывает в шифере безобразную дыру. С гранатами вообще можно развлекаться как угодно. Бросили на деревянный пол — в нем образовалась дырка. Через нее видно подвал. Бросили еще разок — дырка стала размером с дверной проем. Теперь в подвал можно лезть.

Двухэтажное здание. Заходим на второй этаж. Там — враг. Убиваем его. Беспомощно раскинув руки, он валится на пол, а там — как раз большая дыра. Он проваливается сквозь нее и грохается об пол первого этажа. В сторону отлетает каска. Секунду спустя тем же путем падает его винтовка.

Поскольку крыши у дома нет, пол второго этажа залит солнечным светом. Свет просачивается через дырку в полу и на первый этаж. К солнечному пятну подходит солдат — и на полу появляется его тень.

Локация с грузовичком. Дмитрий заставляет врага залезть на крышу кабины. Переключается на "наших" и начинает в него стрелять. Мертвый враг медленно, словно в кино, падает сначала на крышу, потом еще медленней съезжает на приступочку у двери, бьется о нее головой и в конце концов падает на землю. Раскинув руки, лежит. Не дышит.

Дмитрий показывает, как можно избавляться от трупов. Как в Commandos: взваливаем на плечо и оттаскиваем туда, где его никто не потревожит. И он никого не потревожит, соответственно.

Павел Епишин говорит, что многие просят сделать камеру по образцу Max Payne. Чтоб она подлетала и медленно описывала круги около падающего тела.

Говорит и показывает "Нивал"

[И]: *Вражеские солдаты, я вижу, уже умеют действовать самостоятельно. AI полностью готов?*

[Д.З.]: AI готов частично, но иногда выделывает интересные штуки.

[П.Е.]: Вот мы увидели мужика, втроем к нему подбежали. Он убежал за угол. Мы зашли туда, все втроем, а там стоят еще двое его друзей. Они развернулись и начали в нас стрелять.

[Д.З.]: От пулемета враги разбегаются и издалека закидывают нас гранатами.

[П.Е.]: Если, скажем, ты хочешь убить стоящего справа за углом врага, то можешь переложить гранату из правой руки в левую и кинуть ее за угол.

[И]: *У "фрицев" очень забавный акцент. Кто пишет "речевки"?*

[П.Е.]: Тот же, кто писал диалоги для JA2, — Шон Линг, очень профессиональный и приятный в общении человек.

[И]: *Почему русского не взяли?*

[Д.З.]: Шон — профессионал в этой области, он этим занимался, и лучше него на хорошем мировом уровне никто этого не сделает. Найти человека, который мог бы по-разному сказать хотя бы сорок раз одну и ту же мысль, — не так просто, это очень нетривиальная задача. Кроме того, "аски" (восклицания персонажей) нужны и на русском, и английском. Конечно, русскую версию будет делать русский специалист.

[И]: *Как насчет мультиплеера?*

[П.Е.]: Мультиплеер мы планируем широко поддерживать. Будет специальный сервер, карты...

[И]: *А редактор карт?*

[П.Е.]: Будет поставляться вместе с игрой. Можно будет сделать абсолютно любую модификацию игры, вплоть до полноценной кампании. Надеемся на широкую волну народного творчества.

[И]: *В день помногу работаете?*

[Д.З.]: Иногда часов по двенадцать...

[И]: *И когда релиз?*

[Д.З.]: 2003 год.

[И]: *Начало или конец?*

[Д.З.]: Там посмотрим.

[И]: *Напоследок — скажите, какие еще тузы у вас в рукаве?*

[П.Е.]: Мы подробнейшим образом изучили wish-лист (список пожеланий, составляемый игроками) третьего Jagged Alliance. И многие "фичи", которые там указаны, либо уже есть, либо скоро будут в нашей игре.



Да, верно. Там и посмотрим. На войну. Как говорится, взглядом соотечественников. Между Jagged Alliance и Commandos — целая пропасть. Космос. Вселенная. И где-то в ней наверняка найдется место для новой звездочки от "Нивала". А может быть, и сверхновой звезды. Это уж как игру сделают. То, что есть на данный момент, выглядит сногсшибательно. Но это лишь части. Детали. Их надо приладить друг к другу, чтоб они образовали целый механизм. Впереди — как минимум год. Есть время на хорошую сборку. ■





НОВОСТИ

Quake III Arena



www.levelord.com

Общее количество карт для Q3 просто не укладывается в голове. Новые творения выходят ежедневно, оседают в пыльных архивах сайтов, посвященных картостроению, — и уже никто не помнит их имена. Не рискну утверждать, что карта под названием ASSault избежит этой печальной участи, но то, что она вызовет определенный интерес у всех любителей 3D Action — это точно. Дело в том, что автор ее не кто-нибудь, а сам Levelord — живая легенда мэпмейкерства. И хотя сам маэстро заявляет, что карта не представляет собой ничего особенного и он играл на ней только с ботами, мы-то знаем — Levelord не умеет делать плохие карты. ASSault рассчитана на 4-8 игроков в режиме FFA и более чем достойна вашего внимания.



www.threewave.com

Одна из самых популярных модификаций для Q3 — Threewave CTF — нынче носит порядковый номер 1.5. Помимо стандартного исправления багов и недоработок, новая версия принесет с собой несколько новых карт, новых эффектов для некоторых видов оружия, новый режим игры — Lithium Deathmatch (ветераны предаются ностальгическим воспоминаниям). И это, разумеется, далеко не полный список.



www.planetquake.com/invasion

Земля в опасности, мерзкие инопланетяне собираются захватить ее и уничтожить весь человеческий род. Только самые лучшие морские пехотинцы смогут спасти родную планету. Эта возможность им представится в новой версии (Beta 2.8) мода Invasion. Как обычно, на то, чтобы полностью изучить список улучшений, уйдет несколько часов, но самое главное я перечислю. Две новые карты, новый режим игры — Destroy All Eggs ("уничтожь все яйца", то есть), возможность ночного видения через специальный снайперский прицел.



www.quakerally.com

Если вы всю жизнь считали, что движок Q3 подходит лишь для создания различных вариантов 3D Action, то зайдите по ссылочке и полюбуйтесь на квейк-ралли. Думаете, ерунда? Вкусы, конечно, у всех разные, но в день выхода мода сервер чуть не умер от огромного количества желающих скачать Quake III Rally.



AFTERWARDS

www.planetquake.com/afterwards



▲ Так и про игру забыть недолго.

Сегодня у нас на повестке дня мод Afterwards. Уже при первом запуске этой модификации я почувствовал неладное — уж больно похожи были названия ее карт на названия карт в Counter-Strike, весьма мной не любимом. Судите сами: Aw_Rocks или Aw_City — совсем не квейковские слова.

После запуска нужно было выбрать между двумя режимами игры: Tactical или Deathmatch. Я, естественно, выбрал первое — и не угадал: в этом режиме игра проходит только между двумя командами, а боты не поддерживаются. Протестировать Tactical удалось вечером, по локалке. Похоже на CS, но есть и свои отличия. Перед началом раунда каждой команде дается задание: например, атакующие должны украсть 2 из 3 дисков с данными, а защищающиеся, соответственно, должны не позволить им этого сделать. Присутствует очень интересная находка: у каждого игрока есть свой ранг. Изначально он у всех одинаков — Cannon Fodder, то бишь "пушечное мясо", но постепенно, набивая множество фрагов и внося вклад в победу своей команды, вы будете расти в чинах и, возможно, получите грозное звание Dominator. От текущего ранга зависит то, какое оружие вам доступно. Сами понимаете, доминатору не к лицу бегать с жалким пистолетиком.

Впрочем, если ваша команда постоянно проигрывает, то вам также будут подкидывать пушки помощнее — чтоб не падали духом. Набор оружия совсем не такой, как в оригинальном Q3. Несколько автоматов, снайперка, гранатомет, напоминающий своего квейковского собрата, некая пушка, стреляющая сферами — почти как ASMD, огнемет (весьма зрелищно работает, между прочим); по умолчанию выдаются пистолет и шокер. Не дозволяется иметь более одного вида оружия, зато в любой момент можно выбросить свое оружие, если пушка, лежащая на земле, понравилась вам больше.

Игровой процесс напоминает ускоренный CS, из которого убрали большую часть элементов тактики. Такое мнение создается, видимо, из-за небольших размеров карт. А общее впечатление от режима Tactical очень даже благоприятное. Вот только требуется несколько друзей, готовых составить вам компанию.

Разработчики Afterwards обещают добавить ботов в Tactical, но — кто знает, когда это произойдет... Про второй режим много распространяться не буду: Deathmatch он и есть Deathmatch. Замечу только, что боты из Afterwards задали мне жару — не в пример их кваковским коллегам.

Кроме того, играя в Afterwards, можно полюбоваться на плакаты с телепузиками и обнаженной женской натурой (см. скрины). Да что там говорить — высший балл.

Рейтинг "Мании": ■■■■■ 5/5



Мутаторы, попавшие на этот раз в наши сети, совершенно не блещут оригинальностью. Обе идеи уже затасканы до дыр, аналоги модов уже неоднократно рассматривались в "Мании". Однако в обзор они попали по двум причинам. Первая — с оригинальностью UT-мутаторов в последнее время напряженка — свежих идей почти не появляется, поэтому несправедливо было бы исключать все несамобытные разработки из обзора. Вторая причина — их качество. В своих группах это безусловные лидеры, вобравшие в себя все лучшие идеи предшественников. Достойные кандидаты для пополнения вашей коллекции.

GTX 4.0

www.planetunreal.com/silentworks/

У мутатора GTX достаточно длинная история, насчитывающая шесть выпущенных версий. Трудно сказать, что конкретно легло в его основу, однако мутатор можно назвать компиляцией трех основных идей: боя на каких-то конкретных пушках, введении в игру оружия из Unreal, а также регенерации здоровья игрока.

Первая составляющая мода позаимствована из многочисленных Arena-мутаторов, входивших в UT изначально (Rocket Arena, Flak Arena, Pulse Arena). В GTX можно выбирать, какие виды оружия

и амуниции лежат на карте, а также то, какое вооружение будет доступно после респауна. Хороший метод для оттачивания мастерства комбинирования необходимых пушек — или для избавления от кемперов с их снайперкой.

Вторая часть мутатора тоже заезжена создателями модов насмерть. Благо, UT построен на основе кода оригинального **Unreal** (даже старые карты от оригинала работают). Использование старых, проверенных временем видов оружия разнообразит игру, особенно при совмещении их со стандартными.

Третий кит модификации тоже не несет в себе ничего нового: регенерация — она и в Африке жизнь восстанавливает. Разумеется, все ее параметры (скорость восстановления, его порог) настраиваются. Как всегда, использование регенерации смещает акцент игры в сторону внезапного нападения и последующего прогона по респаунам.

Кроме описанных фишек, в **GTX** можно указать, какие предметы (помимо оружия) останутся на карте. Также можно настроить количество здоровья, с которым игроки будут начинать бой. Тоже, кстати, вусмерть заюзанные опции.

Мутатор не привносит в мир **UT** ничего нового. Все это было вполне доступно и раньше, правда, по отдельности. Главное достоинство **GTX** в том, что все настройки собраны в одном месте и нет необходимости держать на диске десяток малосовместимых друг с другом мутаторов.

Рейтинг "Мании": 4/5

CODENAME: GATLING

Мутатор **Codename: Gatling** эксплуатирует другую популярную в модостроительстве идею — изменение свойств "дефолтных" пушек. Можно вспомнить множество вариаций на эту тему, например, недавние **AHT** и **Samurai Weapons Pack** (**"Игромания" №12/2001, №1/2002**). Обычно такие модификации создаются начинающими кодерами, которым лень рисовать новые модели. Причем идеи авторов частенько пересекаются, т.е. представления об идеальном оружии у них очень близки. В этом свете **Codename: Gatling** выглядит как попытка поставить жирный крест на спорах о свойствах вооружения. Почему именно он? Потому что во время игры сквозь сильнейший драйв настойчиво пробивается чувство дежа вю, причем при использовании любого ствола. Итак, оружие.

Enforcer превратился в *EnforcerX* — возросли наносимый урон в основном режиме и скорострельность в альтернативном. *BioRifle* плавно перешел в *TOXLauncher* — четыре капли "зеленки" вместо одной в основном режиме. В альтернативном режиме — огнемет. Некрасиво, зато достаточно свежо и вполне эффективно. *Shock Rifle* стал *ASMDshotgun*'ом. Интересный подход, ибо обычно в шотган переделывают *Flak Cannon*. Режимы стрельбы различаются количеством дроби и временем перезарядки. *Pulsegun* по мановению пальцев разработчика превратился в *PulsegunX*. По левой кнопке увеличилась скорострельность, по правой — увеличилась дальность луча, но уменьшился урон. *Ripper* — изгой в арсенале **UT** — был облагорожен и стал называться *EverDisk*. Облагородить начинку не удалось — это все те же диски; в основном режиме летают дальше обычных, в альтернативном — просто по-другому выглядят. *Minigun*, в простонародье "газонокосилка". Зачем-то, уже не в первый раз, была увеличена скорострельность, причем в обоих режимах стрельбы. Теперь его можно нежно назвать "лесорубкой". *Flak Cannon*, настоящий отцовский инструмент (переделываемый, кстати, чаще других — **FlakMine**, **Bunny Bomber**), в основном режиме стал стрелять чаще, в альтернативном — дальше. Что бывает при его использовании — см. картинку. *Rocket Launcher* проапгрейдился до *Eightball 2.0*, в обоих режимах увеличена скорострельность, в альтернативном, кроме того, гранаты летают намного дальше, чем было. Снайперку переименовали в *WarpRifle* и переделали в натуральный *RailGun*. Правая кнопка включает оптический прицел, как и раньше.


▲ **Жертва скорострельного Flak Cannon.**

Чего не хватает для полного комплекта? Правильно, *Redeemer*'а. Его назвали коротко и ясно: DEATH. И, по просьбам трудящихся, здорово увеличили радиус поражения. Кроме всех издевательств над оружием, разработчики воткнули в мод регенерацию здоровья и амуниции, тем самым забив последний гвоздь в крышку гроба баланса. Однако, как показали испытания мутатора на подопытных Геймерах, баланс в этом случае совершенно не влияет на играбельность. Подводя итог, можно сказать, что автор учел опыт всех людей, работавших в этом направлении, и нарисовал картину, которая ну просто обязана понравиться всем.

Рейтинг "Мании": 5/5

www.planetquake.com/lvl

LvL — самый известный сетевой ресурс, посвященный картам для **Q3**, постоянно пополняет свои и без того немаленькие архивы новыми поступлениями. Среди них я заметил нечто совершенно необычное: карту, рассчитанную на одного игрока и предназначенную исключительно для тренировки. Так и сказано в описании — (Practice — 1 player), и название у нее соответствующее — **Ascendancy's Gym**. Вот сижу теперь и думаю — а вдруг это новая тенденция?

www.planetquake.com/crypt

Из глубины мрачного склепа выбрался очень своеобразный набор скинов для **Return to Castle Wolfenstein**. После установки этого творения все нацисты обретают сходство с зомби, замечаемое невооруженным глазом. С одной стороны, немного странно — ведь в "Вульфе" и так всякой нежити полно, а с другой — уничтожать мертвяков всегда приятно. Как и фашистов, впрочем.

Unreal Tournament



http://planetunreal.com/maverick

Что первое видит игрок, запустивший **UT**? Правильно, красивую и сидящую уже где-то в районе печени заставку. Народные умельцы довольно давно клепают достойные ей замены (даже отечественный **Дмитрий "Tygra" Грибанов** отличился на этом фронте). Последним писком моды считается заставка **WaterFall** от **Maverick**. Рекомендовано ведущими кутюрье.

http://furpile.com/UTCMS

Свежий проект **UT Custom Map Service** здорово облегчил жизнь левел-дизайнерам. Теперь раз и навсегда решен вопрос, куда закачивать новые карты, чтобы далее отдать их на обзор. Здесь же можно провести поиск по обширной коллекции дополнительных текстур/звуков/учебников. Разумеется, можно скачать работы других авторов.

www.planetunreal.com

Новость будет интересна тем, кто использует OpenGl-рендерер для игры в UT. В залежах полезного софта на PlanetUnreal появилась программка UT GLEdit, дающая доступ ко многим графическим опциям данного режима. Лично для меня полезной оказалась возможность наконец-то включить трилинейную фильтрацию. В комплект поставки входит свеженький OpenGlDrv.dll.

www.mpz.co.uk

В недавнем прошлом порталом MultiPlayerZone была изготовлена интересная модификация Portal Arena, которая после тестирования доросла до версии 2. Идея мода — предоставить игрокам возможность встретиться, согласовать условия и присоединиться к игровому серверу без использования браузера или GameSpy. Разработка представляет собой карту, телепортеры которой связывают не участки местности, а целые серверы. Размер мода — порядка 10 Мб.

http://planetunreal.com/insite

После ухода NaliCity (крупнейшего сайта, посвященного картам для UT) с PlanetUnreal нашлось немало претендентов на его лавры. Авторы недавно появившегося ресурса IN-Site заверяют, что их детище на голову выше любых конкурентов. Если они и преувеличивают, то совсем немного — помимо стандартных ревьюшек, на страничке полно достаточно интересных размышлений ака Editorials.

www.planetunreal.com/teamvortex

Разработка команды Team Vortex (в которую, кстати, входят такие известные в левел-дизайне люди, как El Chicoverde и DavidM) — Operation Na Pali — вышла на финишную прямую. Разработчики перестали бормотать отмазку "When it's done" и назначили дату релиза — первая неделя мая. Для внутреннего тестирования уже выпущена бета-версия грядущего суперхита.

ALIENS VERSUS PREDATOR 2

ТАКТИКА ИГРЫ ЗА MARINE

В прошлом номере "Игромании" вы читали статью про мультиплеер в Aliens vs. Predator 2. Он, этот мультиплеер, неожиданно оказался увлекательнейшим занятием!

Теперь мы начинаем подробное рассмотрение тактики за разных персонажей. Первым на очереди идет Marine, он же морпех, он же человек.

Пусть боятся волк и сова

Итак, вы решили играть за морпеха. Какие перспективы вам открываются? При довольно хрупеньком теле он имеет нешуточный арсенал. Опишу его вкратце. **Knife** — честное слово, не знаю, зачем он нужен, разве что вены себе вскрыть. **Pistol** — тоже довольно бесполезен в многопользовательских баталиях. **Pulse Rifle** (пушка с подствольным гранатометом) — вот это более-менее универсальное оружие для ведения боев на любых дистанциях. Самый смак этой пушки — вы можете дать залп гранатой, не переключаясь на другое оружие. Очень удобно. **Smartgun** — для тех, у кого туго с меткостью. Достаточно обратить ствол в сторону противника, и пушка сама захватит цель, на что будет потрачено несколько секунд. Но за все приходится расплачиваться: этот "малыш" крайне прожорлив — 500 зарядов выпускает в момент. Если вы можете навестись быстрей, чем автоприцел, то лучше отключить его. **Shotgun** — как обычно, дробовик силен в ближнем бою, но из-за низкой скорострельности применять его стоит лишь тогда, когда нет ничего другого. **Grenade Launcher** — гранатомет. Снаряды летят по параболе (навесом). Их несколько видов — от обычных гранат до парализующих зарядов. **Flamethrower** — огнемет. Очень коварная штучка в ближнем бою. При попадании в цель последняя получает все шансы сгореть дотла, ну разве что Хищник сможет успеть полечиться. **Rocket Launcher** — название говорит само за себя. Стреляет отличными по убойным качествам ракетами. Также есть самонаводящиеся заряды. Но держа эту милую игрушку в руках, передвигается Marine крайне медленно. **Minigun** — зверь-пушка. Благодаря чудовищной скорострельности рвет в клочья любого оппонента за считанные мгновения. Но эта штука тоже довольно тяжелая, и маневры с ней весьма неторопливы. **Sniper Rifle** — можно провести аналогию с **Railgun** из **Quake 2/3**. Убивает любую дичь максимум за два попадания, хотя в большинстве случаев хватает и одного. Есть оптический прицел, но практика показала, что вполне можно обходиться без него.



▲ Predalien замахнулся для смертельного удара.

Еще у морпеха есть одно довольно полезное устройство, которое сильно облегчает ему жизнь. Это детектор движения. Он работает всегда и отрубается только при переключении в режим ночного видения. Радиус действия устройства — 30 метров. Угол — 180 градусов, то есть вы сканируете пространство перед собой и немного по сторонам. Так что рекомендую почаще оглядываться. Имейте в виду, что детектор реагирует на любые движущиеся объекты и даже на автоматические двери.

Заяц против волка

Говорить о тактике игры морпеха против морпеха мы не будем. Играя таким образом, вы превращаете AvP2 в очередной Quake.

Рассмотрим бой между морпехом и Чужими на замкнутой местности. Оговорюсь, что местность в игре можно условно разделить на два типа: замкнутая, где бои разворачиваются в узеньких коридорах и небольших помещениях, и открытая — небо над головой, большие просторы. Сразу отмечу, что у всех Чужих, кроме Praetorian'а, есть атакующий прыжок — крайне опасная вещь. Чужой делает прыжок вперед и одновременно наносит удар лапами. Точный удар означает неизбежную смерть для хрупкого человечка.

Выбор тактики зависит от того, кто играет за Чужого. Если это кемпер, способный засесть под потолком и ждать вас неограни-


▲ Хищник стреляет из пистолета. Не дай бог оказаться в центре плазменного взрыва!

ченное количество времени, то вам нужно избрать следующую тактику. Передвигаясь в поисках врага, постарайтесь прикинуть — где бы вы сами засели, готовя засаду. И постарайтесь упредить действия Чужого. Можно ради профилактики стрелять гранатами в подозрительные вентиляционные люки. В комнаты имеет смысл входить спиной вперед. Если тварь засела над дверью, вы сможете тут же порешить ее. Внимательно смотрите на детектор движения — какой бы кемпер против вас ни играл, он будет шевелиться, стараясь получше спрятаться, и тем самым укажет вам свое местоположение. При хорошем знании карты вы вполне можете подловить гада. Если против вас играет бывший квакер, то он уж явно на месте дольше секунды не усидит и будет стремительно носиться по уровню в поисках дичи. А если у него с координацией в 3D пространстве все нормально, то, получив возможность ползать по стенам, он будет довольно опасен. В таком случае нужно как можно чаще оглядываться, чтобы не допустить нападения с тыла. Так как в вашем распоряжении детектор, то вы будете знать, с какой стороны вас могут атаковать. Но не забывайте: 30 метров — не расстояние для Чужого. Он может преодолеть его одним прыжком.

Так как Чужих в игре аж 4 типа, то имеет смысл выяснить, какое оружие наиболее оптимально для охоты на каждого из них. Против Drone и Runner отлично подойдет **Pulse Rifle**. Так как запас здоровья у них невелик, то короткой очереди хватит, чтобы уложить проворных тварей. Если любой из этих двух видов подобрался к вам в упор и начал атаку, то вас слегка парализует — морпех станет плохо слушаться управления. Тогда можно выстрелить себе под ноги из подствольника. Гринэйдджампа, конечно, не выйдет, но зато прилипшую к вам тварь, скорее всего, разорвет на куски, а у вас еще будет шанс выжить. Неплохо тем же манером использовать **Smartgun** и **Flamethrower**.

Predalien — это дичь покрепче. Против него можно использовать **Pulse Rifle**, но только в случае если есть гранаты для подствольного гранатомета. В замкнутом помещении Predalien может появиться неожиданно, а поскольку атакующий прыжок у него чудовищной длины — времени стрелять в него патронами не будет. Зато залепить гранатой ему в глаз вы, может быть, успеете. Отлично подойдет и **Minigun**.


▲ Dron в атакующем прыжке. Сейчас разорвет в клочья либо забрызгает своими кишками.

Praetorian — от этой твари пули из мелкокалиберного оружия попросту отскакивают. Не все, конечно, но большая часть. Поэтому, опять же, имеет смысл пользоваться подствольным гранатометом. Поскольку тварь неспособна прыгать, то можно валить ее из **Rocket Launcher** и **Grenade Launcher**. Но если вы дали ей приблизиться — вам не жить.

На открытой местности реальную угрозу представляет только Predalien — из-за своего жуткого атакующего прыжка. Остальные представители Чужих чувствуют себя неуютно. Подобраться неожиданно почти нереально, и морпех вынесет их еще на подступах. Совсем другое дело — Predalien. Этот приятель может запросто свалиться вам на голову, сиганув через полкарты. Детектор движения становится бессмысленным прибамбасом, так как радиус его действия невелик по сравнению с длиной атакующего прыжка. Пробуйте расправиться с прыгучим гадом с помощью **Smartgun** или **Sniper Rifle**. Только не пользуйтесь оптическим прицелом: практика показала, что легче попасть, не включая его. Также неплохо зарекомендовал себя в охоте на Predalien'ов **Minigun**.


▲ Predalien прыгает на чудовищное расстояние, но этот был замечен вовремя.

Заяц против тигра

Играть человеком против Хищника на открытых просторах означает заведомо обречь себя на поражение. Поэтому расскажу только о тактике в замкнутом пространстве.

Ваш противник становится невидимым, включив свою маскировку, а вы у него как на ладони благодаря специальному режиму зрения. Помните это! Хищника с включенной маскировкой можно увидеть во время движения — в виде тени. Но в темных помещениях Хищник почти всегда невидим, так что избегайте темных углов. Но никакая темнота и маскировка не спасает Хищника от детектора движения. Однако не забывайте, что детектор не показывает, на какой высоте относительно вас находится движущийся объект. Как только вы засекли на приборе бегущего врага, постарайтесь увидеть его раньше, чем он вас. Тогда право первого выстрела за вами.

Самый простой способ завалить Хищника — это стрелять из **Smartgun**. Автонаведение работает даже в случае с замаскированным Хищником. Неплохо пойдет и **Rocket Launcher**. Самонаводящиеся ракеты могут настигать Хищника с маскировкой. В зависимости от класса Хищника нужно одно или два попадания ракетой, чтобы убить его.

Но не следует забывать, что Хищник вооружен до зубов. Самое опасное его оружие — гарпунная пушка. Опасность состоит в том, что, стреляя из нее, он не теряет маскировку, как при стрельбе из другого оружия. Так что если ваше здоровье резко сократилось, а вы не поняли, кто и откуда в вас стрелял, лучший выход — быстро отступить. Еще одна неприятная штука — пушка, стреляющая сеткой. Если уж попались в сеть и видите, что Хищник бежит к вам в целях добивки вручную, стреляйте в пол из **Pulse Rifle** или **Rocket Launcher**. Таким образом вы раните его, а может, даже убьете. Если, играя в **Quake**, вы неплохо управлялись с **Railgun**'ом, то можете вооружиться **Sniper Rifle**.



В следующем номере мы расскажем об игре за Хищника. Если у вас есть интересная информация об этом, пишите на адрес *denis@tushino.com*. Буду признателен за ценные сведения.



ИГРА ЗА ТЕРРАНОВ

Номер тому назад мы говорили о базовых понятиях тактики и стратегии в StarCraft. Теперь переходим непосредственно к описанию рас. Вся основная стратегия завязана в первую очередь на противостоянии определенных юнитов, играющих за ту или иную сторону.

Большинство "отцов" StarCraft на вопрос о любимой расе предпочитают отшучиваться: "я играю всегда за Random". В действительности же большинство из них давно освоили контрстратегию против оппонента и не стремятся играть за определенную расу. Грамотному игроку не нужно подстраивать свой стиль игры за ту или иную расу под противника — напротив, он должен уметь по-разному играть за разные расы против определенного оппонента.

Играя за одну и ту же расу, вы, безусловно, изучите ее гораздо лучше, чем если бы вы играли по Random. Однако при таком раскладе вы рано или поздно поймете, что ваш однозначный выбор может подвести вас в самые критические моменты — ибо у каждой расы есть своя слабинка. К примеру, зерги чувствуют себя крайне некомфортно на островных картах, так как из всех тактических приемов у них остается один лишь Hydralisk Drop. Каким бы искусным игроком вы ни были, вы имеете все шансы проиграть даже средненькому "протоссу" или "террану". А вот если бы вы постоянно упражнялись в игре за все три расы, то спокойно могли бы выбрать тех же терранов — по мнению Eon~Priest'а, одного из лучших крафтеров России, терраны являются сильнейшей расой для игры на островах.

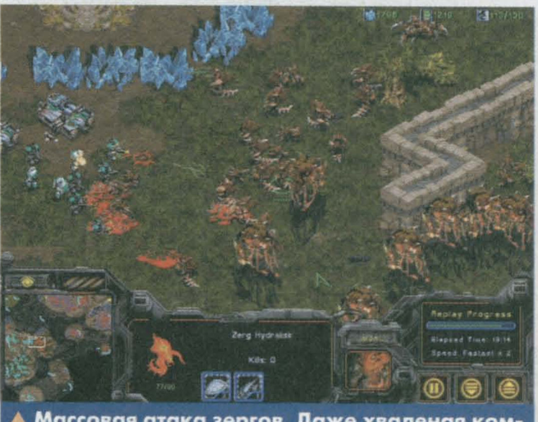
Отсюда возникает важный вопрос: а кем, собственно, играть, неплохо владея игрой за все три расы? Выбрать все же Random — или какую-то определенную расу, исходя из стиля игры и расы соперника? Однозначный ответ дать сложно. Теоретически, при грамотной разведке Random-игрок обнаруживается уже через пару минут после начала игры. Однако на практике эти минуты могут оказаться весьма значимыми. Предположим, вы играете Random vs Zerg — и вам тоже выпали Zerg. С самого начала вы развиваетесь по уже известной и отработанной схеме, сводя к минимуму все возможные отклонения и нюансы. Тогда как ваш противник не знает о вас ровным счетом ничего — поэтому он развивается в некотором смысле вслепую. Не стоит забывать и про островные карты или карты а-ля Hunters, где поиск соперника может затянуться на приличное время. Игра против Random'а в таком случае становится очень сложной.

Данное руководство ориентировано в основном на игру на стандартных картах и не затрагивает нестандартные (больше двух выходов на базу) или островные. Абсолютное большинство игр проходит именно на таких картах — остальные куда менее популярны. Что касается островных карт, то в одном из следующих выпусков мы опубликуем пособие по игре на островах.

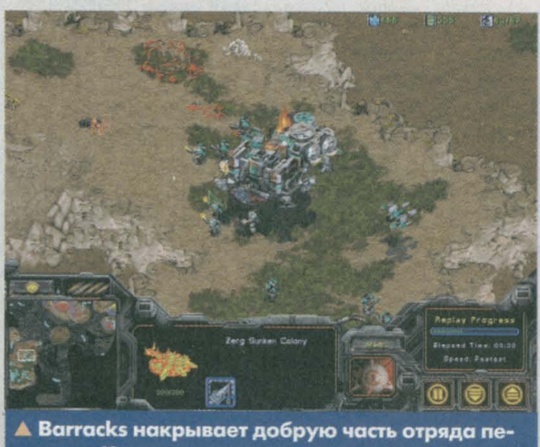
Терраны

С уверенностью можно заявить, что большинство игроков при первой игре с живым оппонентом выбирают именно терранов. Тут работает психологический фактор: игрок невольно подчиняется своему первому впечатлению. Несомненно и то, что новичку гораздо легче понять специфику строительства и развития именно людской расы, а не фантастичных протоссов и зергов. Однако на практике все оказывается гораздо сложнее. Терраны требуют от игрока невероятно быстрых и точных действий мышью вкупе с грамотным контролем. Взгляните на любой реплей профессиональных игроков-"терранов", особенно на игру против "протосса". Одно быстрое разворачивание и укрепление боевой группы требует немалых управляющих навыков. Терраны по праву могут считаться самой сложной в управлении расой.

При всем при этом стоит учесть, что терраны — самая универсальная раса в StarCraft. У них есть глобальная, четкая тактика против каждой расы, которая при грамотном исполнении дает им серьезнейшие преимущества. Недаром многие крафтеры говорят: "сильный терран — сложный терран". Смысл этого выражения в том, что хороший игрок за данную расу очень силен и сложен для противника, однако для этого требуется быть настоящим асом контроля.



▲ Массовая атака зергов. Даже хваленая комбинация Marines+Medics+Tanks не в силах спасти "террана".



▲ Barracks накрывает добрую часть отряда пехоты. Как вы видите, рядом валяются ошметки Lurkers. В такой ситуации им было действительно сложно приказывать атаковать массу.

Игра против протоссов

Наверное, именно игра Terran vs Protoss — самое красивое и грандиозное зрелище в StarCraft. Дело в том, что заложенная в нее стратегия ориентирована прежде всего на максимальную экспансию, на как можно большее количество ресурсов под контролем обеих сторон.

На данный момент основной тактикой игры за терранов, когда они сражаются с протоссами, является тактика "тяжелого металла". Ее суть в том, что "терран" начинает как можно быстрее строить технику — Vultures и Tanks, при этом почти полностью "забивая" на пехоту, которая против "протосса" малоэффективна. Вот примерная очередность строительства.

Постоянно строим SCV. Восьмого SCV отправляем в разведку. Девятым строим Supply Depot у входа на базу (Lost Temple — на склоне, Hunters — на проходе и т.п.). Как только работа будет закончена — им же строим Barracks на выходе вплотную к Depot. 11-12 SCV — закладываем Refinery. После завершения Barracks тем же рабочим строим второй Depot, тем самым как бы создавая защитную стену. Через нее может пройти пехота или Zerglings, однако Zealots сделать этого не смогут, не разрушив одно из зданий, — поэтому вы будете надежно защищены от Zealot Rush.

Теперь стройте 1-3 Marines для начальных этапов защиты. Как только наберете в свежепостроенном Refinery 100 единиц газа, закладывайте Factory, затем и вторую. Не забывайте постоянно строить рабочих. К сооруженной Factory пристраивайте Machine Shop, затем сделайте пару танков, исследуйте для них Siege Mode. Танки вкопайте у стены для защиты. После этого заказывайте несколько Vultures, исследуйте для них мины. По мере необходимости достраивайте Supply Depots, при лимите около 25 стройте Engineering Bay, затем Turret около Command Center, затем "закрывайте" ее сверху при помощи того же Engineering Bay. Идея в том, что Turret будет не видна из-за массивного здания

— и при дропе Dark Templars "протосс" не сможет навести на нее мышь, чтобы уничтожить, а она будет исправно показывать вам невидимок. Когда у вас будет около 30 SCV на добыче минералов, стройте вторую базу, куда и переводите половину из них.

Основная стратегия захвата территории и последующего ее удержания — закладка минных полей перед танками в Siege Mode. Для защиты от Zealots используйте Vultures, Tanks же предназначены для уничтожения Dragoons. Турели могут прикрыть вас с воздуха от нахальных Observers. Таким образом, вы можете эффективно держать оборону, а также и осаждать противника. Если вы атакуете врага, ставьте перед его войсками мины, тут же быстро вкапывайте танки, причем ставьте их на некотором расстоянии друг от друга. Если Zealots все же прорвутся, они не смогут попасть в "мертвую зону" обстрела (как известно, танки не могут стрелять прямо перед собой).



▲ "Зерг" высадил Lurkers на плато. Но удачно поставленный Tank не дает им шанса на выживание.



▲ Tank был высажен на плато — очень труднодоступное место. Он уничтожил всех рабочих, пока "протосс" успел дропнуть Dragoons.

▲ Вот вам пример "стенки" на Lost Temple. Протоссам потребуются немалые силы, чтобы пробить оборону.

Главное, что вы должны делать — постоянно увеличивать количество производимой техники и занимать все новые и новые территории и залежи минералов. Не забудьте про апгрейды и про Comsat Station — она сильно помогает танкам, которые, как известно, в осадном режиме могут стрелять дальше, чем "видят". При желании используйте Science Vessel как мобильный детектор; EMP отлично работает против полей протоссов.

В итоге мы видим картину постоянно растущей военной машины с жестко поставленными задачами. Достаточно грамотно следовать этой тактике, и вы получите немалые шансы на победу. Основой доминирования здесь, прежде всего, является четкий контроль.

Однако "протосс" может нанести контрудар. Следуя своей тактике, он исправно штампует Dragoons и Zealots и пытается также занимать все большие территории, выбивая ваши войска. При этом он может сделать хорошую подлянку, тихонечко заложив 3-4 Stargates и Beacon, а затем начав производить Carriers. В среднестатистической игре, когда игроки выстроили по три и более базы, эти затраты несущественны. Если он застанет вас врасплох, владея 5-6 Carriers и при этом имея солидные наземные силы, он с легкостью прорвет вашу оборону и выбьет у вас стратегическую инициативу, так как у вас просто-напросто не будет никакой защиты от атаки с воздуха, кроме парочки турелей. Важно своевременно отследить эту тенденцию, а затем позаботиться о строительстве Goliaths.

Можно эффективно использовать воздушные транспорты для переброски Tanks в труднодоступные места, откуда они могут вести огонь. Так как протоссы практически не используют воздушных юнитов, вы сможете при минимальных затратах нанести оппоненту некоторый ущерб. На каждой карте есть уйма таких мест — только надо хорошо знать основные карты.

Игра против зергов

Основная мысль этой игры, как и в случае Terran vs Protoss, — постоянная экспансия. Однако здесь вы должны беспрестанно и активно атаковать врага комбинацией Marines(Stimpack)Fireboats(против Zerglings)+Medics+Tanks, используя в качестве детектора и Irradiate-прикрытия Science Vessels. "Зерг" будет вовсю пользоваться своим численным преимуществом. Для него существуют разные варианты тактики, но в борьбе с ним, как правило, решающую роль играет пехота. Могут возникнуть некоторые проблемы, если "зерг" активно эксплуатирует комбинацию Ultralisks+Zerlings, а у вас мало танков. У Ultralisk'ов слишком мощная броня, поэтому пехота против них неэффективна — здесь уже все решают танки. С Lurkers аналогичная ситуация. Кстати, не вздумайте высылать против них пехоту без детектора — разорвут в клочья!

Апгрейд Stimpack дает пехоте просто невероятное преимущество. Вместе с ним и при постоянной поддержке медиков Marines с легкостью "выносят" любые базовые войска зергов, при этом еще и получая огромный бонус в скорости. Marin без Stimpack'а и Medic'а — слабый Marine.

В игре Terran vs Zerg большую роль играют быстрые дропы. Группа из 5 Marines и 3 Medics может нанести большой ущерб базе противника. Особенно эффективно для атаки на отдаленные базы.

Некоторые "терраны" пытаются как можно скорее получить Wraith, закладывая Starport сразу же после строительства Factory. Такая стратегия довольно хороша — при грамотном контроле этим самолетиком можно убить пару оверлордов противника, а в начале игры это будет для него очень серьезной потерей.

Игра против терранов

Наверное, это самая сложная игра для "террана" — игра против аналогичного соперника. Здесь нет единой стратегии — необходимо использовать все войска. Неплохо работает массовое использование Wraith'ов и Goliath'ов. Большое значение имеет авиация. Точные советы давать сложно — игра слишком непредсказуема, и описание возможных комбинаций затянулось бы не на одну страницу. Сражаются два оппонента с одинаковым потенциалом, в итоге вся игра превращается в жестокое противоборство навыков управления.

НАД РУБРИКОЙ «DEATHMATCH» РАБОТАЛИ:

Quake III Arena:
Владислав Журавлев
(master@iromania.ru)
Unreal Tournament:
Александр Лямкин
(qt_lyama@mail.ru)
Aliens vs. Predator 2:
Денис Гуров
(denis@tushino.com)
StarCraft:
Gr.Maximus
(grmaximus@warcraftiii.ru)
Редактор рубрики:
Олег Полянский
(rod@igromania.ru)

Ведущий раздела:
Денис Марков
(kiar@igromania.ru)





КИБЕРСПОРТ

Вести с полей

Eurocup — крупнейший европейский турнир по **Quake 3** и **Counter-Strike** — продолжается. Команда **Cyberfight** никак не может выиграть ни одного матча, и шансов пройти в следующую стадию турнира у них, к сожалению, уже нет. О причинах поражений Полосатый писал в своей колонке на ***www.cyberfight.ru***. Конечно, привести весь текст мы здесь не можем, но кое-что имеет смысл передать. Самый известный российский квейкер считает, что дело прежде всего в несыгранности команды. И, к своей чести, не валит все на высокий пинг, который и на самом деле обычно значительно выше, чем у соперников. Другая же российская Q3-команда, **forZe**, имеет все шансы пройти в следующий круг. Для этого им необходимо обыграть в последнем матче группового турнира команду **dunno**. На данный момент у них одинаковое количество побед, так что все решит именно этот матч. К моменту сдачи номера он еще не был сыгран, но сейчас, когда вы читаете этот журнал, кто-то из них празднует победу, а кто-то — готовится к следующему сезону.

У наших команд, по традиции, самый высокий пинг и лучшая игра на Q3DM14TMP. А вот найти "свою игру" на популярной ныне карте OSPDM5 пока что не получается.

Что же касается наших игроков в "Контру", то питерцы **M19** за один тур до конца чемпионата занимают пятое место в своей подгруппе. В следующий круг им, увы, уже не пройти.



Еще не стихли баталии на полях **Eurocup**, как наши квейкеры и каунтерстрайкеры надумали участвовать в другом турнире — **Nations Cup**. Проводит его все тот же портал **Clanbase.com**. Основное отличие от **"Еврокапа"**: здесь сражаются не кланы, а сборные европейских стран. Наши квейкеры зарегистрировались следующим составом: **c58|CooKKie** (капитан, неиграющий координатор), **c58|Polosatiy**, **c58|ShadZy**, **forZe|Mikes**, **forZe|Pow3r**, **tmp|Lord** (запасной), **tmp|Cooller** (запасной). Что же касается каунтерстрайкеров, то в боях "ментов" с "террорами" планируют сражаться **M19*KALbI4**, **M19-Nook**, **ForZe-Xenitron**, **ForZe-Antikiller**, **vk*Rado**. Как всегда, пожелаем им удачи.



В мае пройдет очередной турнир под эгидой **CPL** — **CPL Cologne**. Пройдет он на родине Маркса и Энгельса, в стране Германии. А конкретнее — в Кельне. Регистрация уже открыта. Играть будут в две стандартные игры: **Quake 3** и **Counter-Strike**. Планируется участие 64 команд (квейкеров и кс-еров поровну). Никаких любителей — играть будут лишь "отцы". Стоимость участия — всего лишь 35 евро. Если ваш никнейм — **Polosatiy** или **Pow3r**, не упустите свой шанс! Кстати, **forZe** уже обмолвились, что хотели бы поучаствовать.





▲ Чуть отвлечешься — и соперники тут как тут! SK убедились в этом на собственном опыте.

Известнейший немецкий клан **SK** был дисквалифицирован на турнире **PGCL Open Cup**. В чем, спросите, причина? Рассказываю. Дело в том, что один из лучших игроков команды — **Stelam** — несовершеннолетний. А значит, участвовать в матчах этого кубка не может (ну и правила у них там!). В день игры с **Mortal TeamWork (mTw)** **SK** собрались в заранее условленном месте, сели за компы и приготовились к игре. Тут же они получили сообщение от одного из администраторов лиги, сообщающее, что один из игроков **mTw** приедет к ним, чтобы проверить, не играет ли **Stelam**. Согласитесь, наглость! Однако тут случилось еще более интересное событие. **SK** отказались впускать этого человека в помещение с компьютерами, мотивируя это необходимостью получения разрешения от руководства той фирмы, из здания которой они играли. Нужного человека на месте не оказалось, и **SK** попросили перенести игру. Буквально через несколько минут им позвонили из руководства **PGCL** и сообщили, что они дисквалифицированы. Дурдом, да и только!



Буквально за несколько часов до сдачи раздела на известной большинству "старых" квейкеров странице ***www.red-devils.ru*** появилась новость, что клан **Red Devils** возрождается! Пока подробностей нет, но точно известно, что команду возглавит **R^Redwhite**, а играть она будет преимущественно по Интернету. Надеемся, что новые **Red**'ы будут, как минимум, не хуже старых! В одной из первых новостей на новом сайте команды **RedWhite** заявил:

*"Сейчас я занимаюсь тем, что собираю команду. На данный момент точно есть 2 игрока, это я и **Terrac** — молодой швед, который подает очень большие надежды. Есть еще 2 более известных человека, но пока говорить ничего не буду — информация не подтверждена. В первую очередь мы будем ориентироваться на западные online-турниры. Благо, Интернет есть у всех, и мы можем позволить себе играть на скандинавских серверах с пингом 30."*



▲ Такими были "старые" Red Devils. Какими будут новые?



Новости из мира **Unreal Tournament**, столь редкие на страницах нашей рубрики. Единственная российская **UT-Лига RCL** приказала долго жить (откинула коньки, склеила ласты — это уж кому как удобнее). Правда, судьба главного приза, который должен быть вручен лучшему игроку по итогам всех игр Лиги, **forZe|Devil**'у, осталась неизвестной. А это $1000, как-никак.





КИБЕРСПОРТ

Репортажи

Перекрестный допрос

Социологические опросы, как известно, нужны и полезны. Позволяют узнать общественное мнение, сделать какие-нибудь выводы, да и просто ознакомиться с интересной информацией. Вот и мы решили помучить нескольких известных квейкеров, задав каждому из них по паре животрепещущих вопросов. Конечно, об их отношении к глобальному потеплению и истреблению китов мы не спрашивали. Раздел у нас киберспортивный, а значит, и вопросы соответствующие.

Итак, каждый опрошенный признавался нам — а значит, и вам, дорогие читатели — в следующем:

1. *Почему ты играешь именно в Quake, а не в StarCraft или Counter-Strike? Чем Q3 лучше, на твой взгляд?*
2. *Когда ты понял, что, играя в Quake, можешь чего-то добиться? Когда решил, что будешь играть профессионально, а не просто так, для развлечения?*
3. *Какое событие в профессиональной карьере тебе крепко запомнилось? Почему именно оно?*
4. *Как бы, по-твоему, могла выглядеть сборная мира по Quake III Arena?*
5. *В какие игры ты играешь, кроме Q3?*



cK-czm, Clan Kapitol (США). Один из лучших американских квейкеров. И, возможно, лучший американский тимплейный игрок. Свою фотографию, увы, не предоставил.

1. В экшены я играю еще со времен Wolfenstein 3-D и Doom. В играх этого жанра наиболее реалистично взаимодействуешь с окружением. Именно поэтому они мне и нравятся. В свое время я обожал StarCraft, но все равно — шутеры всегда были и остаются моими любимыми играми. Когда появились Quake 3, Unreal и Counter-Strike, Q3 показался мне той игрой, в которую наиболее интересно играть по сети. Так что за игрой в нее я проводил большую часть времени. Отличный геймплей, гораздо более... как бы это сказать... быстрый, чем в названных тобой экшенах, также сыграл не последнюю роль.

2. Достаточно быстро я понял, что я чувствую эту игру, что у меня к ней есть определенная предрасположенность. Я поучаствовал в нескольких турнирах, кое-что выиграл... И понял, что могу попробовать свои силы на профессиональной арене.

3. Больше всего мне запомнился Frag 4, проведенный CPL. Это было мое первое соревнование, в котором участвовали игроки со всего мира. Именно безоговорочная победа в нем и принесла cK титул лучшего клана мира, которым мы и остаемся до сих пор. Я тогда получил звание самого ценного игрока турнира.

4. Сложно сказать. Скорее всего, успеха могла бы добиться такая команда: cK-czm, cK-fatality, ProZac, Stelam. Другой вопрос, что неизвестно еще, смогли бы мы играть вместе. Также в такую команду могли войти Polosatiy, Slinger, Bloodshot и Zero4. Все опять-таки зависит от того, как они сыграются.

5. Обычно я не могу играть больше, чем в две игры, — просто не хватает времени. Сейчас я играю в Q3 и Return to Castle Wolfenstein.

[V]Yodaz, Vikings (Норвегия). Один из молодых талантов современного Q3. На профессиональной арене он недавно, но это не мешает ему играть лучше многих "стариков".



1. Q3 мне нравится потому, что эта игра как ни одна другая требует от игроков умения действовать в команде и в то же время отлично стрелять.

2. На самом деле, я один из тех немногих, кому профессиональная игра продолжает доставлять огромное удовольствие. Но, конечно, если бы это не приносило денег, я бы играл гораздо меньше.

3. Игра в финале прошлогоднего Eurocup. Мы стали вторым кланом в Европе — огромный шаг для каждого из нас.

4. Если принимать во внимание сыгранность участников, то я бы выбрал старый состав Unmatched (Stelam, Zyz, Neoc, Slinger) + Kane. Но если основываться на личных скиллах игроков, то Polosatiy, Zero4, ProZac и Fatality порвали бы всех.

5. Вообще, я пытаюсь поиграть хоть немного во все появляющиеся игры. Но сейчас, помимо Quake 3, конечно, я тащусь от Civilization III.





stx-Vise, Stickmen (США). Еще один американский игрок. Представитель старшего поколения квейкеров.

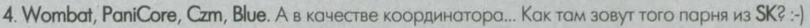
1. Ну, иногда я поигрываю и в StarCraft, и в Counter-Strike. Но Quake 3 все равно остается для меня идеалом в плане геймплея.

2. На одном нью-йоркском чемпионате мой брат Wombat выиграл $10000. Тогда я понял, что этим вполне можно зарабатывать себе на жизнь. Через некоторое время нам, мне, Fatality и еще некоторым игрокам удалось съездить поиграть со шведами, затем был Razer CPL, где я занял восьмое место... Вот так понемногу и втянулся. :-)

3. Это произошло все на том же RazerCPL. MouseWare и PS/2rate (драйвера и программа для изменения частоты опроса ps/2-порта — ***прим. авт.***) вдруг решили заглючить, и мой персонаж неожиданно посмотрел вниз, а затем выпустил себе под ноги ракету... Получилось какое-то подобие рокет-джампа. Соперник тогда находился рядом, и я потерял фраг. Из-за этой накладки тогда я проиграл матч за седьмое место [9]Doomer'у. Было до жути обидно, особенно если учесть, что это стоило мне нескольких сотен долларов!

4. Wombat, PaniCore, Czm, Blue. А в качестве координатора... Как там зовут того парня из SK? :-)

5. Помимо Q3, я играю в Counter-Strike, Quake... А из некомпьютерных игр бильярд вне конкуренции!





UNR^Blockey, Clan Unreal (Великобритания). Чрезвычайно сильный, но невезучий игрок. Часто попадал в первую десятку, но вот выиграть хоть сколь-нибудь крупный турнир ему не удавалось. Тем не менее, отличный командный игрок.

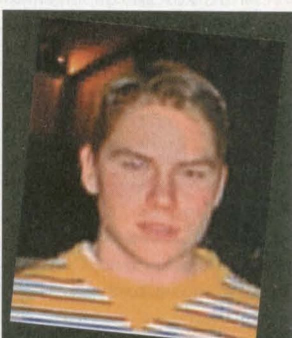
1. Quake был первой игрой, в которую я играл по сети. Один раз попробовал, и мне понравилось. Сбалансированное оружие, интересная (я не сказал "реалистичная") физика — именно это и радует!

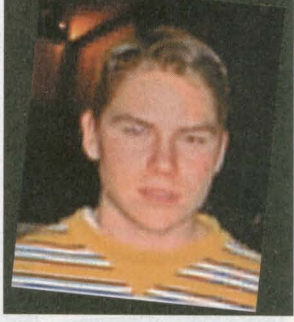
2. Поучаствовав в Razer CPL, LanArena 4 и LanArena 5, я понял, что могу успешно выступать и зарабатывать этим деньги. До того я играл просто для удовольствия, а после этих трех чемпионатов решил стать профессионалом. Я считаю, что это был естественный прогресс — со временем моя игра совершенствовалась, и в один прекрасный день я стал играть на равных с другими сильными игроками.

3. Шестое место на Babbages CPL. До этого я и представить не мог, что могу так хорошо выступить и выиграть столько денег. :-) Я играл с лучшими игроками мира и был среди лучших — это уже что-то.

4. Stelam, Slinger, ProZac и Czm. Ну а координатором, само собой, Doomer!

5. Сейчас я играю в Medal of Honor и Jedi Knight 2. Классные игры, рекомендую!





[aAa]C@stro, Against All Authority (Франция). Один из лучших европейских квейкеров. Буквально за пару лет смог пробиться в элиту.

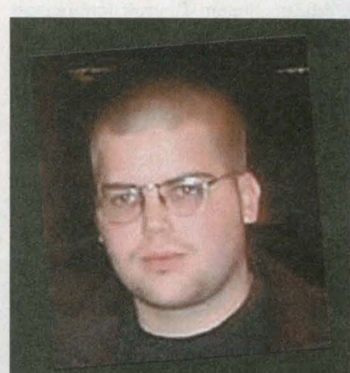
1. Перед тем как появился Quake 3, я, как и многие другие, играл в Quake 2. Отличный геймплей Q3, а также его великолепный графический движок — Counter-Strike и Unreal Tournament остаются далеко позади! На данный момент третий Quake — лучший 3D Action в мире.

2. Как только я выиграл несколько турниров, появились первые призовые деньги, спонсоры... Это стимулирует игрока, заставляет его играть все лучше и лучше. А что касается второй части вопроса... Что бы там ни говорили, быть профессионалом и получать от игры удовольствие вполне возможно. Лично мне Q3 безумно нравится и сейчас.

3. Несомненно, этим событием стали первые World Cyber Games. Именно после этого соревнования я полностью осознал, что такое киберспорт.

4. Polosatiy, vipere1, Cazuyama и я! Если серьезно — я думаю, что Polosatiy, ProZac, PaniCore и Miso могли бы многих сделать! А координатором, думаю, неплохо было бы назначить Farside.

5. Я работаю администратором компьютерного клуба. :) Так что приходится поигрывать в Counter-Strike. Еще недавно "подсел" на Empire Earth.



[4k^Litzter], Four Kings (Ирландия). Еще один представитель "старой гвардии".

1. Мне никогда не нравилось просиживать часы, кликая на картинках и отдавая им приказания. :) Что же касается CS, то, думаю, чтобы хорошо в него играть, долгих тренировок не надо. А если не надо — какой тогда смысл в киберспорте? В UT же я и не играл никогда...

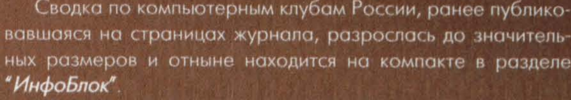
2. Когда узнал, что даже за проезд игроков к месту проведения чемпионата и их проживание в отелях готовы платить спонсоры. Ну а стать профессионалом я решил потому, что появилась возможность много путешествовать и зарабатывать игрой деньги. :)

3. Больше всего мне запомнились Babbages CPL и Frag 4. На Frag 4 мы встретились с огромным количеством американских квейкеров и отлично провели время. А на Babbages мы выиграли в... Counter-Strike! До этого я играл в него часов десять, не больше. Комментарии излишни :).

4. ProZac, Miso, Czm, Nikita (или Toxic). Координатор — Doomer!

5. Сейчас я ни во что не играю, работа отнимает кучу времени. Но, возможно, с выходом Quake 4 или Doom 3 я вернусь :).





КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ РОССИИ

база данных по клубам на компакте

Сводка по компьютерным клубам России, ранее публиковавшаяся на страницах журнала, разрослась до значительных размеров и отныне находится на компакте в разделе "*ИнфоБлок*".

Приятно, что владельцы игровых компьютерных клубов продолжают присылать информацию о своих заведениях, несмотря на то, что сводка перекочевала на компакт. У нас были некоторые опасения, что в связи с миграцией табличку перестанут замечать. Как выяснилось, меньше замечать никто не стал.

В этом месяце сводка пополнилась уфимским "Полигоном" ("Полигон-У"), пензенским Drive'ом, далеким башкортостанским (г. Сибай) клубом SE Forces. Клуб Trinity: X-Zone из Гродно порадовал весьма мощной подборкой машин (Athlon 1000, 256 Mb DDR RAM). Не отстает от него и челябинский Enter — Athlon XP1700+ (10 машин), 256 Mb DDR; GeForce2MX400. Всем костромчанам рекомендуем заглянуть на Студенческий проезд, где в доме 7 открылся клуб Sirius. Ну а читинцы могут посетить небольшой клуб "Синильга", где для желающих резаться в "Крутого Сэма" на максимальных разрешениях предусмотрен VIP-зал на 6 машин.

Владельцы компьютерных клубов! Если ваш клуб в сводке не представлен, напишите на адрес *operkot@igromania.ru* и проинформируйте нас о себе. Подробно о том, как оформить заявку о вашем клубе, вы можете прочитать на компакте.

Отдельная просьба к читателям "Мании" — нам было бы очень интересно узнать, что вы думаете о нашей сводке. В каком направлении ее стоит развивать? Какую дополнительную информацию о клубах вносить? Самовыражаться можно на адрес *MakarenkOFF@igromania.ru*.

Gr.Maximus
grmaximus@warcraftiii.ru

ФИНАЛ ЧЕТЫРЕХ:

горячий репортаж с Open Top 16 Cup

В конце марта прошел самый грандиозный чемпионат из всех, что когда-либо проводились в России по StarCraft: BroodWar в дисциплине 1vs1 — Open Top 16 Cup. В нем приняла участие фактически вся элита российского BW-сообщества; в большинстве своем это игроки из Москвы и Питера. Им предстояло бороться за большие призы — за первое место полагалось 500 зелененьких и хрустящих! Более того, весь топ-16 турнира, то есть игроки, занявшие первые шестнадцать мест, получали



▲ Клуб "Перископ". До начала еще полчаса, а толпа уже собралась.

призовые суммы никак не меньше 500 рэ. Весь призовой фонд был предоставлен PGC|G00N'ом, довольно известным человеком в среде киберспорта. Большое достижение заключалось и в том, что с участников не взимались никакие взносы — что позволило попытать силы всем желающим.

Турнир делился на три этапа. Первый этап прошел в московском клубе "Перископ" 17 марта; в нем приняло участие около 128 игроков. Схема проведения: double elimination, каждая встреча до двух побед. Игра велась для отбора шестнадцати лучших, после чего им предстояло пройти другой тур отборочных состязаний.

Второй этап состязаний проходил по четырем группам из четырех человек, куда попали те самые шестнадцать лучших. По серии трех игр в каждой из групп выявлялись двое лучших, которые и выходили в третий этап (табл. 1).

Вы, наверное, удивлены — а где, собственно, top-игроки России, тот же Асмодей, например? Ваше удивление вполне понятно, но в этом и есть изюминка третьего тура. Именно в нем и произошло основное состязание между теми восемью игроками, которые прошли отборочные игры, и восемью специально приглашенными чемпионами, лучшими в нашей стране — (orky)Asmodey, (orky)Ghost, (orky)Soul, (orky)Ranger, (orky)Flash, dNC|Mif, [PGC]Android, [PGC]Gerich. Система третьего тура была такой же, как и во втором — опять четыре группы по четыре игрока. Разни-



▲ Слева направо: (orky)Asmodey, (orky)Ranger, PGC|G00N, (orky)GhosT.

ца по уровню игры между приглашенными и отобранными была столь очевидной, что в финал прошли лишь сами "отцы из орков" — именно те восемь приглашенных игроков. Впрочем, почти все именно такой результат и предполагали.

В отличие от проходных этапов, полуфинал был довольно напряженным и сложным, порой все решала случайность. Так, например, в последней игре dNC|Mif проиграл лишь потому, что сделал на одну Sunken Colony меньше, чем следовало, Ranger проиграл Ghost'у из-за ошибочного щелчка — он сделал оверлордам апгрейд на sight вместо транспортировки. Было зафиксировано немало подобных случаев — в целом, все свидетельствовало о нервозности участников. Сенсацией стало и то, что один из фаворитов турнира, (orky)Flash, проиграл все три игры в своей группе и, соответственно, выбыл, не попав в финал. Впрочем, (orky)Soul тоже не попал в top-4 — в последней игре он проиграл Gerich'у.

Между тем, (orky)Asmodey, самый известный и лучший в России игрок, шел очень ровно. Во-первых, он постоянно играл как Random — поскольку сложнее всего играть против неизвестного противника. В профессиональной игре имеют значение даже минимальные различия в умении играть за ту или иную расу. Во-вторых, он не делал сенсаций, а просто выиграл все свои игры — большей частью со счетом 2:0. Изредка кому-то удавалось вырвать у него одну победу, но это ничего не решало — просто счет в таких случаях становился 2:1 (табл. 2).

В финале осталась лишь одна группа из четырех человек: Asmodey, GhosT, Ranger и Gerich. Именно между ними и развернулось решающее сражение. По окончании последнего этапа игр определились окончательные единоборства в финале: Asmodey и Ranger — большой финал (1-2 места), Gerich и Ghost — малый финал (3-4 места). Асма довольно легко



▲ Вот они, исторические отпечатки!

одолел Рейнджера, а Герыч расправился с Гостом. Окончательные итоги турнира таковы:

1 место: (orky)Asmodey (Москва) — $500

2 место: (orky)Ranger (Санкт-Петербург) — $250

3 место: PGC|Gerich (Санкт-Петербург) — $150

4 место: (orky)GhosT (Москва) — $100

Занявшие 4-8 места получили приз в 1000 рублей, 9-16 — 500 рублей. Все четыре финалиста получили грамоты от Федерации Компьютерного Спорта России, а также увековечили отпечатки своих пальцев на памятной цементной плите.

P.S. Авторские права на фотографии, иллюстрирующие текст, принадлежат сайту www.progamer.ru. ■

Таблица1

Результаты второго и третьего этапов

GROUP A	Games	Wins	Losses
NBK~Smash	3	3	0
3D.Skendel	3	2	1
Gabber.S2	3	1	2
Master of Shadows	3	0	3
GROUP B	**G**	**W**	**L**
uT)Phellan.S2	3	3	0
atl.Sashok	5	3	2
[Swamp]Black	4	1	3
AsmodeyS_BoxeR	4	1	3
GROUP C	**G**	**W**	**L**
A2[S2]	3	3	0
lammerman	3	2	1
Crusader	3	1	2
PGC'Fire	3	0	3
GROUP D	**G**	**W**	**L**
n00b	3	3	0
Caesar	3	2	1
DieForSoS	3	1	2
ATL.Streamer	3	0	3

Таблица2

Результаты полуфинала

Группа А			Группа В		
Nick	Win	Loose	Nick	Win	Loose
(orky)Asmodey	3	0	(orky)GhosT	3	0
PGC|Gerich	2	1	(orky)Ranger	2	1
(orky)Soul	1	2	dNC.MiF	1	2
(orky)Flash	0	3	PGC|Androide	0	3

Андрей Верещагин *(soldier@igromania.ru)*

*"Мой фантом, как зверь убитый,
На земле лежит разбитый,
Мне на нем уж больше не летать..."*
(с) Народная песня

ЧУДЕСА НА ВИРАЖАХ

Создание кампаний для Ил-2: Штурмовик

Истребитель уходит в крутое пике, преследую вражеский штурмовик. Заваливается на крыло, выходит в "кобру", садится на хвост оппоненту. Перекрестие прицела ложится точно на кокпит вражеского самолета. Гашетка-залп-дымный шлейф догорающего в овраге противника. Конец миссии, можно загружать следующую.

Увы, покоящийся на диске игры "Ил-2 Штурмовик" редактор миссий не позволяет создавать собственные кампании. Одиночные миссии — не более. Прочитав данный материал, вы сможете **создавать полноценные кампании**. Без помощи редактора не обойтись (кстати, ждите его полного обзора в ближайших номерах "Мании"), но главный секрет не в этом.



Готовность номер один

Начнем с исследования игровой директории. Самой значимой для нас папкой из всех, что помещаются в директории с игрой, является **\Missions**, посвященная игровым миссиям. В ней размещаются три подкаталога: **\Campaign**, **\Net** и **\Single**. Первая соответствует миссиям кампании, вторая — мультиплеерным миссиям и третья — одиночным сценариям. Папки \Campaign и \Single имеют подкаталоги **\De** и **\Ru**, относящиеся соответственно к миссиям, где вы играете на стороне немцев, и заданиям, где вы защищаете честь нашей великой Родины.

В случае с одиночными сценариями каталоги \De и \Ru хранят в себе лишь директории, посвященные определенным миссиям. В таких директориях располагаются файлы с расширениями **.mis** и **.properties** (каждой миссии соответствует один *.mis- и один *.properties-файл). Первые содержат структуру миссий и могут быть отредактированы в местном редакторе миссий; роль последних сводится к хранению текста с описанием миссии.

В папках \De и \Ru, находящихся внутри директории \Campaign, можно обнаружить не только подкаталоги, несущие ответственность за определенную кампанию (в папке \De — это \Bf-109; в \Ru — \IL-2 и \LaGG-3), но и ряд "общих" файлов, относящихся ко всем немецким (если вы находитесь в каталоге \De) или русским (если вы пребываете в директории \Ru) кампаниям. Самыми важными из этих файлов являются:

all.ini — в этом файле прописываются названия всех кампаний данного государства. О нем речь пойдет позже.

awardX.tga (где X — число от 0 до 7) — файлы с изображением наград, которые вы получаете в случае успешного завершения той или иной миссии кампании данной страны (чем выше число, стоящее на месте X, тем почетнее награда). Замените оригинальные медали своими или поменяйте немецкие ордена на советские. Немецкий летчик с красной звездой на груди — как вариант...

award_ru.properties — этот файл содержит список названий всех орденов, которыми вы можете быть награждены в кампаниях данной страны. Название каждого вида медали должно быть указано следующим образом: **X Name**, где X — число, обозначающее почетность награды (принимает значение от 0 до 6), а Name — имя последней. Посредством редактирования этого файла, а также файлов вида awardX.tga, можно создать абсолютно новую придуманную вами награду.

rank_ru.properties — в этом файле помещается список названий всех воинских званий, которые вы можете получить в кампаниях данного государства. Файл имеет ту же структуру, что и предыдущий, так что вам не составит труда его подредактировать.

icon.tga — файл с изображением символа государства (у немцев — это черный крест, у русских — красная звезда). Этот символ можно увидеть только в промежутках между миссиями, так что особого смысла его изменять нет. Разве что если красная звезда или черный крест вызывают у вас дикое отвращение...

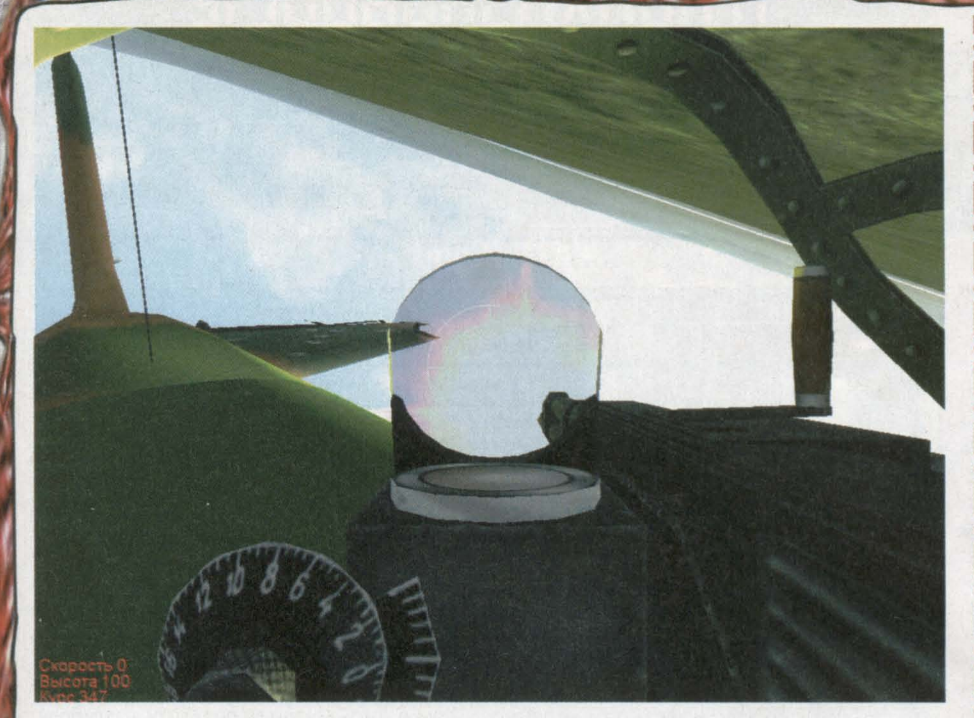
Звезды на крыльях

В игровой директории имеется одна очень интересная папка, которая называется \PaintSchemes и имеет подкаталоги \Skins и \Regiments. Первый из них предназначается для хранения скинов всех игровых самолетов, а последний — для красующихся на них значков и символов. Картинки из обоих подкаталогов имеют формат *.bmp и могут быть изменены в любом графическом редакторе. Хотите придать своему самолету красивый и неповторимый облик? Открывайте "Фотошоп", и вперед.



На взлетной полосе

Среди внутренностей каталогов, посвященных отдельным кампаниям, можно обнаружить файлы с расширениями **.mis**, **.properties** и **.ini**. Первые два типа файлов содержат структуру миссий, входящих в состав кампании, и их описание. Отдельно хочется сказать о файле **info_ru.properties**, где хранится описание кампании. Если открыть файл в обычном виндоусовском "Блокноте", то обнаружится, что в нем обитают только параметры **Name** и **Description** (значения этих характеристик следуют через пробел после названий последних). Первый параметр определяет название кампании, а второй — текст ее предыстории.



Совершенно секретно

Думаю, мало кто из вас, дорогие читатели, знает о том, что игровые ролики можно превратить в полноценные и вполне играбельные миссии. Чтобы сделать это, отыщите в игровой директории папку \Intros и скопируйте находящиеся в ней *.trk-файлы по адресу: <Каталог игры>\Missions\Single\Ru\Intros (на месте каталога \Ru может стоять \De, если миссии — немецкие), предварительно создав каталог \Intros (его можно назвать и по-другому — суть от этого не изменится) и заменив расширение копируемых файлов на .mis. Теперь можете запускать игру и, зайдя в режим "Отдельные задания", определить тип задания как Intros (при этом вы должны выбрать нужное государство). После этого вам останется только выбрать само задание, и можно приступить к его выполнению. К слову сказать, переделанные из роликов миссии могут быть, как и все остальные, изменены в местном редакторе миссий.

Что касается типа файлов *.ini, то он представлен здесь лишь одним-единственным экземпляром — зато каким! — файлом **Campaign.ini**. Он содержит в себе список миссий, которые входят в состав той кампании, в директории которой вы находитесь.

Файл разбит на два тематических блока: **Main** и **list** (их названия заключаются в квадратные скобки). Первый раздел содержит в себе следующие параметры:

Class — данная характеристика определяет, на чьей стороне вы находитесь в данной кампании. У немецких кампаний значение местного параметра должно выглядеть так: **Class il2.game.campaign.CampaignBlue**, у советских — **Class il2.game.campaign.CampaignRed**.

EpilogueTrack — ролик, который будет проигрываться по окончании кампании (он должен располагаться в директории с игрой, в подкаталоге **\Intros**).

Во второй части файла Campaign.ini помещается список миссий (а точнее, соответствующих им *.mis-файлов), из которых состоит данная кампания (обратите внимание на то, что названия файлов с миссиями должны указываться полностью, то есть с учетом расширения **.mis**). Например:

```
[list]
Smolensk1.mis
Smolensk2.mis
Smolensk3.mis
```

В приведенном примере кампания состоит из трех миссий, первой из которых является Smolensk1.mis, а последней — Smolensk3.mis. Если на одной строке указать через пробел названия двух или более миссий, то компьютер будет случайным образом отбирать для игры одну из них.

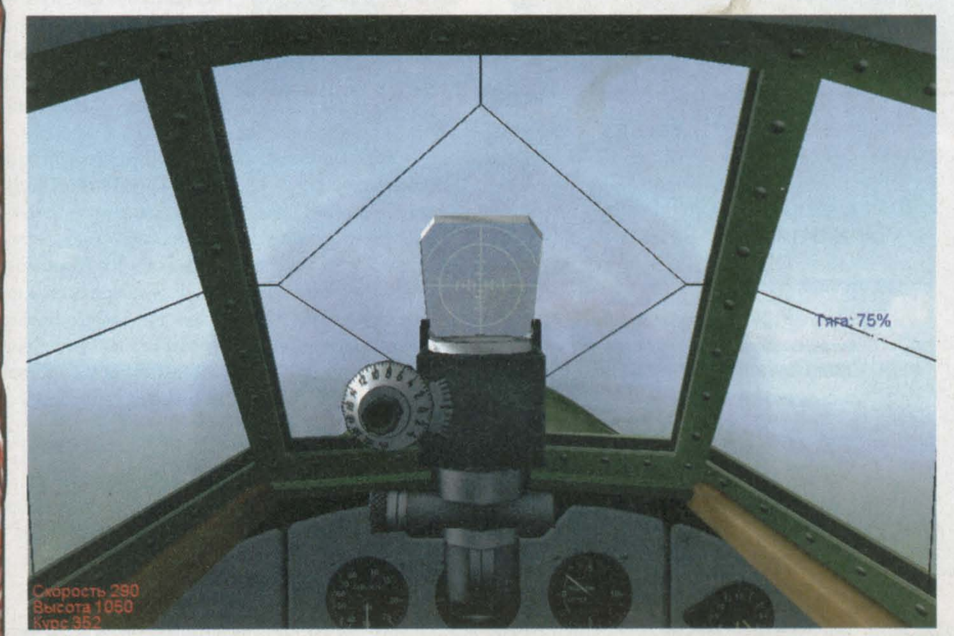
В небе!

Внимание! Сейчас будет самое важное. Можно подредактировать оригинальные кампании посредством внесения коррективов в их предысторию, добавления в них миссий собственного производства и тому подобных преобразований. Но лучше создать свою кампанию — кампанию своей мечты. Сейчас этим и займемся.

Прежде всего, вы должны определиться, какую страну будет представлять играющий в вашей кампании, и в зависимости от этого создать под нее каталог в директории **\De**, если кампания — немецкая, и в **\Ru**, если она — советская (напомню, что обе директории можно найти по адресу: <Каталог игры>\Missions\Campaign).

Далее вам нужно прописать кампанию в файле **all.ini**, находящемся в одной директории с созданным вами каталогом. Чтобы сделать это, раскройте файл в любом текстовом редакторе и, отступив строку после надписи "**[list]**", вставьте строчку с одним-единственным словом — именем кампании, которым вы назвали созданный вами ранее каталог.

После этого поместите в папку с вашей кампанией *.mis-файлы со структурой задействованных в ней миссий, файлы с расширением .properties, содержащие описания всех заданий и кампании в целом (напомню, что за описание кампании отвечает файл info_ru.properties), и, наконец, файл Campaign.ini, структуру которого мы разбирали выше. Рекомендуется скопировать все эти файлы из директории, посвященной одной из оригинальных кампаний, с тем чтобы вам не пришлось создавать все эти файлы с нуля. Вам останется лишь заменить список миссий (тот самый, что помещен внутрь файла Campaign.ini), из которых состоит кампания, а также поменять значения некоторых ее параметров, о которых говорилось выше. К ним можно отнести характеристику **EpilogueTrack**, располагающуюся внутри файла Campaign.ini, и параметр **Name** из файла *info_ru.properties.*



●●●

Наша эскадрилья уходит на задание. Падающее за горизонт солнце кидает пламенные блики на крылья наших "крылатых коней". И надпись End Mission не омрачит горизонт до самого завершения задания.

Вы знаете, как редактировать оригинальные кампании! Пора браться за дело. Создавайте в редакторе свои миссии (для начинающих в ближайших номерах "Мании" стартует небольшой цикл статей). Объединяйте миссии в полноценные кампании. И играйте, играйте, играйте! ■

РЕДАКТОР КАРТ К CIVILIZATION III

DASH (DASH@RENET.COM.RU)

ЦИВИЛИЗОВАННЫЕ МИРЫ

— Невозможно насильно сменить идеологию развитого общества, — отпарировал алари.
— А мы недолго останемся развитыми, — сообщил я.
Сергей Лукьяненко, "Звездная тень"

Редактор	Устанавливается вместе с игрой
Где взять	Запустить соответствующей иконкой
Возможности	В умелых руках — безграничны!
Сложность освоения	Низкая
Документация	Малоинформативный help в самом редакторе

Выход новой Civilization — это не только 3-4 тонны нововведений, но и приложенный к игре редактор! Наверно, именно так могли бы рекламировать свою игру работники рекламного отдела Firaxis, если бы были знакомы с российским юмором. И хотя использование этого редактора широкими массами вызывает лично у меня глубокие сомнения, наверняка верные фанаты этого супермегагиперхита сваяют не один десяток концептуальнейших карт, представляющих собой, ну, например, карту Саратовской области (мне было бы это чрезвычайно лестно, но что-то не верится). После чего предложат друзьям отбить Балаково у злых ацтеков...

Ну да заболтался я. А в целом, вы получите редактор, в котором можете нарисовать совершенно любую местность, причем самые продвинутые сумеют значительно подредактировать и сами правила игры. Только не стоит увлекаться, а то танки в средние века — это не слишком гуманно по отношению к вражеским рыцарям.

Интерфейс

Он весьма стандартен, поскольку разработчики согласились с тем, что нет лучшей графической оболочки, чем у Windows, и... Ну, неважно. Суть в том, что сверху идет основное меню, состоящее из пунктов File, Edit, View, Map, Rules, Scenario, Tools, Help. Прямо под ним расположился Toolbar (если вы его шутки ради не выключили, что несколько затруднит полноценное творение сценариев). А совсем внизу расположен Status Bar, который может давать вам некоторую информацию о том, чем вы сейчас занимаетесь.

Последний показывает:

1. Подсказки о кнопках на Toolbar, на которые вы вдруг навелись мышкой.
2. Изменения, которые вдруг произойдут на карте, если вы вдруг щелкнете по ней мышкой.
3. Тип территории под курсором.
4. Место положения на карте курсора и загадочные Seed, о которых можно сразу же забыть, так как на процесс построения суперкарт они не влияют.

Toolbar просто дублирует основное меню, несколько ускоряя деятельность за счет более удобно расположенных кнопок.

Основное меню

File

Обычный первый пункт практически любой программы, основой которого являются пункты New, Open, Save и Exit. Думаю, не стоит пояснять, что они значат.

Edit

Не менее стандартный пункт, предполагающий операцию отмены (undo) и операции с буфером обмена. Как ни странно, все эти операции отключены, поэтому не стоит ляпать на карте что попало и где попало — отменять это придется вручную.

View

Включение/выключение вспомогательных панелей (Toolbar и Status Bar), сетки карты и координат на сетке (Grid и Grid Coordinates, первое крайне полезно, позволяя разобраться в том, в какой сектор вы пожелали что-либо воткнуть), Food/Shield Icons (этот пункт отражает прирост продукции и пищи с соответствующей клетки). Последней функций является Clean Map, которая перекрашивает карту в выбранный вами тип поверхности.

Map

А вот и настоящее редактирование. Select Brush Type позволяет выбрать то, что вы в данный момент будете вырисовывать на карте. Terrain — выбираем тип поверхности и начинаем производить на свет пустыни и горные гряды. Resource — расставьте ресурсы, так жизненно необходимые вашей карте. Overlay — здесь находится все остальное, то есть точки старта игроков, реки, возможность закладки ирригаций, дорог, лагерей варваров.

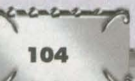
Только к первой части предыдущего пункта (к Terrain) относится следующий — Terrain Brush Size. В самом деле, зачем красить по одному квадратику, когда можно взять кисть 7 на 7 и закрасить сразу много? Пункт Polar Ice Caps позволяет сделать ледовые залежи на полюсах карты (все как на настоящей Земле), хотя его можно и не включать. Generate Map используется при создании новой карты (о нем позже), а Clear Map — просто очищает карту, если вы уж чересчур на ней намудрили.

Rules

Пункт для самых продвинутых, позволяющий перекраивать основы самой игры, но о нем отдельно и позже.

Горячие клавиши редактора

Grid — Ctrl+G
Grid Coordinates — Ctrl+Shift+G
Food/Shield Icon — Ctrl+F
Clean Map — Ctrl+Shift+M
Terrain — T
Resource — R
Overlay — O
Edit Rules — Ctrl+R
Properties — Alt+Enter



Scenario

Здесь лишь один пункт Properties, в котором вам предложат прописать имя карты, ее краткую аннотацию, количество игроков на ней и активность племен варваров.

Tools

Включает в себя Options — следят только за случайностью распределения бонусов на сгенеренной компьютером карте. Функцию No Map — не будет мини-карты в сценарии. И Use Default Rules — отключение этой опции приведет к включению опций в Rules, а следовательно, и к возможности правки самой карты.

Help

Ну кто тут еще не знает, что это такое?

Создание карты

Если коротко — вы уже все знаете. Если нет... Включайте опции Grid, Food/Shield Icons и запускайте Generate Map. При этом у вас запросят желаемый размер карты, процент морской поверхности на ней, тип климата, возраст мира, тип континента, желаемую температуру на планете и активность варваров. После чего вы получите случайную карту со случайно расположенными ресурсами. Это для совсем ленивых. Хотя какой смысл делать так карты, если это можно сделать в самой игре, не залезая в редактор.

Более сложный маршрут — самому нарисовать поверхность, расставить по ней ресурсы, добавить сооружения (это уж если захотите). Учитывая отсутствие Undo, территории придется править нанесением их заново, а ресурсы и сооружения затирать при помощи правого щелчка мыши на нужном секторе. После этого стоит дать имя карте, приписать описание и сохраниться.

Думаете, это все? Нет, самое интересное только начинается. Настало залезть в святая святых редактора — правила игры. Поменять их так, что сам Сид Мейер игру не узнает. Отключаем Use Default Rules и включаем Edit Rules. Учтите, что если ваши исправления окажутся чересчур кардинальными, то всегда можно вернуться назад при помощи Restore Default Rules.

Правила — Rules

Описывать детально абсолютно все характеристики игры, которые можно поправить, — равноценно отъему половины журнала у прочих авторов. Но основной смысл того, что располагается на каждой закладке, я поясню.

General Settings — общие настройки, начиная от рейтинга движения по дорогам и заканчивая юнитами выбора для варваров (дайте им танки — ведь это так круто!).

Governments — настройки форм правления, в ваших руках сделать коммунизм коммунизмом, а не мечтой пролетариата.

Improvements and Wonders — настройки зданий и чудес света (технология, при которой появляются, стоимость, приобретаемые блага).

Natural Resources — ресурсы — их тип, иконки, блага от них, привязки к "Цивилопедии".

Terrain — ландшафты — прибыль при заселении на них, том или ином освоении, возможности продвижения по территории, ее защитный бонус, эффект от загрязнения, доступные для расположения на ней ресурсы.

Units — войска — их стоимость, привязка к технологиям, способности, доступность для наций. Здесь и далее синий цвет означает то, что опция включена для данного объекта.

Worker Jobs — возможности терраморфинга. Привязка к технологиям, продолжительность.

World Size — регулировки оптимальных параметров для основных размеров карт.

Citizens — настройки типов граждан, трогать нет смысла.

Civilizations — настройки наций. Имена лидеров, городов, титулы и имена правителей, агрессивность и бонусы наций.

Civilization Advances — технологии. Привязка к веку, стоимость, бонусы от них и зависимые технологии.

Combat Experience — количество хитов у юнитов разной степени прокачанности. В ваших силах дать Elite 100 хитов.

Culture — настройки для тех, кто пытается выиграть не грубой силой, а путем убеждения оппонентов в своей культурной продвинутости.

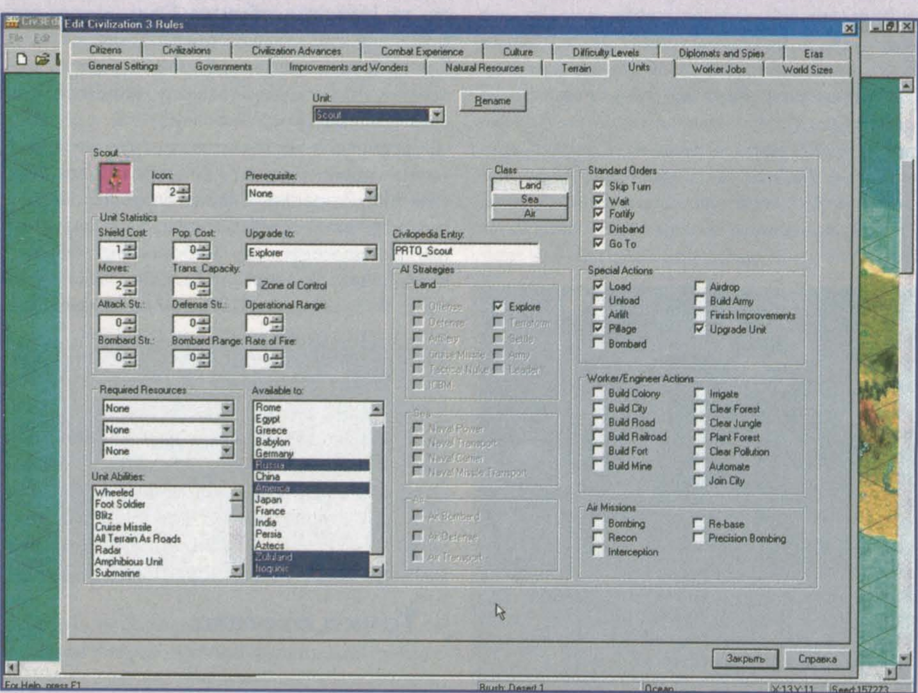
Difficulty Level — настройка уровня сложности. Крайне ограничена.

Diplomats and Spies — разделение миссий на шпионские и дипломатические.

Eras — критерии перехода от эры к эре.

Final

После исправления правил можно окончательно сохраниться, после чего желательно бы потестировать свой сценарий перед тем, как дарить его друзьям и присылать в ***редакцию нашего журнала***. Присылайте нам то, что у вас получилось, наиболее удачные карты займут достойное место ***на нашем компакте***, а имя автора будет увековечено лазером на зеркальной поверхности диска. ■



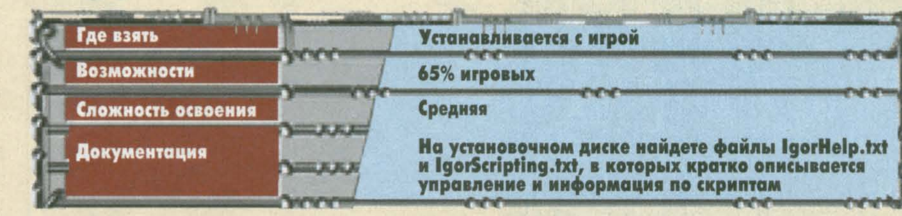
ВЛАДИМИР БОЛВИН AKA BOLWIN
V_BOLVIN@MAIL.RU

СОЗДАНИЕ ПРАВИЛЬНЫХ МИССИЙ ДЛЯ TOM CLANCY'S GHOST RECON

СМЕНА РОЛЕЙ

Вы думаете, редактор к игре — это некий довесок, который нужен тогда, когда все давно пройдено и захотелось чего-то новенького? Я тоже так думал, вставляя диск с Tom Clancy's Ghost Recon в CD-привод... Но!

Но бывают ситуации, заставляющие поставить телегу впереди лошади.



Где взять	Устанавливается с игрой
Возможности	65% игровых
Сложность освоения	Средняя
Документация	На установочном диске найдете файлы IgorHelp.txt и IgorScripting.txt, в которых кратко описывается управление и информация по скриптам

Момент истины

Я отдыхаю. Прополз значительное расстояние по лесу, напряженно всматриваясь в заросли, где мог притаиться враг. Никого. Дополз до крутого склона холма и вот сижу в теньке. Вокруг — красота. Стрекочут кузнечики, щебечут птички. Солнышко светит ласково, деревья тихо колышут листвой... Порыв ветра. Лай собаки... Постой-ка, какие собаки? Где это я? В брифинге что-то говорилось о террористах, которые кого-то терроризируют в Северной Осетии. Значит, опять "мочим" бандитов на Кавказе. Ну что ж — нам не привыкать. Это точно не собака. Это кто-то разговаривает. Приближаются. Из-за края утеса показались две головы. Центр моего прицела окрасился красным цветом. Террористы. Ну, привет Усаме Бен Ладену! Короткая очередь. Головы исчезли. Быстро огибаю склон холма, чтобы посмотреть на первые результаты, и останавливаюсь как вкопанный. На траве лежит молодой парень в форме российского десантника. Рядом упокоился еще один... Что это?!! Где "террористы"?!! Медленно, очень медленно приходит понимание... "Террористы" — это МЫ! Вот оно, значит, как... Увиденное вызвало бурю отрицательных эмоций, а начальный ролик, просмотренный теперь до конца, поток выразительных слов, которые я здесь приводить не буду.

Воспаленный мозг разработчиков не мог смириться с развалом Советского Союза. Мысль о том, что Грузия и Прибалтика потеряны для России, не давала им спать. Результатом этих "глубоких" размышлений стал сюжет, по которому в 2008 году они решили "повернуть время вспять". Играть кампанию расхотелось напрочь (и я не одинок в своем негативе к сюжету). Стрелять по своим — это предательство. Но игра хорошая.



Вот как, по представлениям разработчиков, будут выглядеть террористы в 2008 году. Очень... эээ... любопытно.

Вот тут-то и приходит на помощь редактор миссий.

Запуск — Igor.exe

Находим этот файл либо на диске с игрой, либо в директории, куда она была установлена. Запускаем редактор. Выбираем **File\New**. Загружается папка с миссиями игры, которые вы можете выбрать в качестве шаблона. Выбираем первую миссию m01_caves.mis.

Замечание: *Иногда, по неизвестным причинам, в редакторе миссия отображается как шаблон, т.е. из нее удалены все враги и связанные с ними триггеры. Однако при загрузке уже отредактированной миссии выясняется, что все враги на месте. В этом случае выбирайте* ***File\Open*** *и вручную удаляйте всех врагов (группы Enemies и Friendlies и очистите группы Trigger Plans, Fixed Weapons, Defense Stations).*

После загрузки она отображается в главном окне редактора на трех экранах.

Слева вверху — схематично в виде плана, в центре вверху — 2D-изображение карты, ниже — 3D-изображение места "прибытия". На плоской карте разбросаны разнообразные значки, доставшиеся нам по наследству от загруженной миссии. Слева, под схемой, панель выбора объектов. Справа вверху — навигатор объектов, используемых в миссии. Далее я буду называть его просто **Навигатор объектов**. Под ним поле отображения свойств выбранного типа объекта. Сразу после загрузки выбранных объектов нет, поэтому там в данный момент находятся установки свойств самой миссии и карты.

Для начала назовем нашу новую миссию. В нижнем правом углу экрана находятся две кнопки — **Map Properties** и **Mission Properties**. Щелкаем по **Mission Properties**. Сначала задаем тип игры. Предлагается на выбор: Single Player, Multiplayer Solo, Multiplayer Coop, Multiplayer Team. Выбираем Single Player и Multiplayer Solo. После этого можно ввести имя миссии. В поле **Mission Name** вводите название. Пусть будет "Proba".

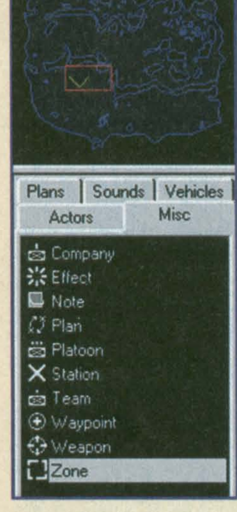
В трех нижних полях этого окна выбираете команду. Я оставил себе двух снайперов и стрелка (**Rifleman** и **Sniper**). Нажимаем **OK**, и к названию загруженной миссии, в "Навигаторе объектов", благополучно добавляется (через вертикальную черту) только что введенное. Теперь нужно добавить на карту точку входа.

Точка отсчета

Открываем папку **Zones** (зоны) в "Навигаторе объектов". Удаляем из нее все, за исключением **wind zone** (эта зона связана с озвучкой порывов ветра).

Теперь надо добавить свои. Обращаем свой взор на левую половину экрана. Сначала определимся, где мы будем ставить нашу новую зону. На схеме слева вверху щелкайте мышкой. Область отображения плоской карты переносится в этот район. Отображаемый район обозначается на схеме красной рамкой. Желтая конструкция в виде размашистой буквы V обозначает угол зрения наблюдателя, глазами которого вы видите 3D-изображение в нижнем, центральном экране. Двойной щелчок на плоской карте перемещает именно позицию наблюдателя. Если вы при этом случайно щелкнете на каком-то объекте, то он выделится, в "Навигаторе объектов" раскроется соответствующая папка, а ниже раскроется окошко его свойств. Старайтесь пока на значках не щелкать.

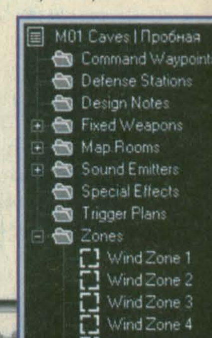
Итак, место выбрали? Идем дальше. На **панели объектов**, с левой стороны, выбираем вкладочку **Misc** и в появившемся списке кликаем **Zone**.



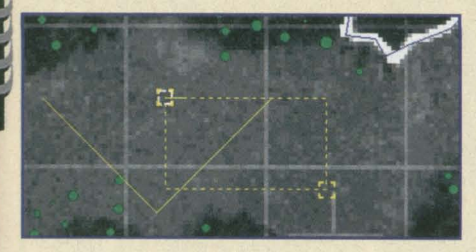
Переходим к плоской карте и на намеченном заранее месте щелкаем мышкой при нажатой клавише **Ctrl**. На карте появляется квадратик, обозначающий зону, а в папке Zone, из "Навигатора объектов", — новый объект с непонятным названием (комбинация цифр, например — Zone 764). В правом нижнем углу появилось окошко **Zone Properties**. Если вы не успели уже пощелкать где-нибудь еще, то там должны отображаться свойства именно этой, только что вставленной зоны. Для начала дадим ей название. Пусть будет "Зона 1".

Переходите в низ этой вкладки и в группе **Mission** установите флажок **Insertion**.

Теперь увеличим зону, чтобы вся наша команда поместилась в нее без проблем. Для этого щелкаете по выде-



ленной зоне и тащите ее мышью, с нажатой левой кнопкой, в другое место. При этом за курсором "потащится" рамка, обозначающая новый размер.



Размер должен быть достаточным для размещения всей вашей группы. Теперь нужно проверить, как все получилось. Для этого сохраняем миссию, но сначала необходимо задать ее окончание.

Окно script

Чтобы миссия была работоспособной, нужно прописать тип окончания, то есть указать, как она должна закончиться (или чем). Если тип миссии — убить всех, то выбираем пункт меню **Script \Import**. Этот вариант похож на концовку из миссии firefight, поэтому открываем файл **(sp)firefight.gtf**. Теперь, открыв **Script\Edit**, находим полный список скриптов из этого файла, большинство из которых нам совершенно не нужны. Поэтому мы оставляем только последнюю строку и закрываем окошко скриптов.

Сохраняем (**File\Save**) миссию, назвав файл, например, proba.mis. Сворачиваем редактор, если у вас достаточно оперативной памяти (или закрываем его, если недостаточно), и запускаем игру. В главном меню выбираем **"Быстрая миссия"** (Quick Mission). В списке доступных в гордом одиночестве стоит наша **Proba**. Если ее там нет, посмотрите правее **"Тип игры"** (Game Type). Там должно быть выбрано **"Миссия"** (Mission). Набираем команду и загружаем миссию. Она должна загрузиться без проблем, но через несколько секунд вам скажут, что вы победили. Действительно, цель — очистить уровень от врагов, а ни одного из них на уровне нет. Возвращаемся в редактор. Надеюсь, понятно, что теперь загружать в него надо файл proba.mis.

Учтите, что вы не сможете контролировать своих "коллег", и они будут немедленно отстреливать любого противника, оказавшегося в поле зрения. При последующих отладочных загрузках обязательно заходите на уровень одним игроком. Тогда, загрузившись на уровень в его лице, вы сможете контролировать ситуацию.

Враги

Теперь можно приступать к заселению территории. Чтобы вам было понятнее, я приведу деление врагов не совсем так, как оно переводится: **Company** далее будет ротой; **Platoon** — взводом; **Team** — отделением. Классификация нужна только вам. В игре вся эта информация никак не отражается.

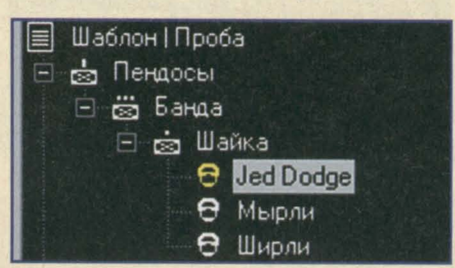
Для размещения врагов нажимаем **Misc**. Находим объект **Company** и делаем на нем двойной щелчок, создавая тем самым роту врагов. В правом окне вверху появляется значок группы с названием примерно Company 765. Это название ни о чем не говорит. Дадим более осмысленное и приятное слуху именование для внутриигрового использования. В окне свойств вводим "**Пендосы**". Так называли наши миротворцы в Косово своих американских "друзей". За то, что считают себя пупами земли и ведут себя так же. Говорят, американский генерал прислал нашему официальную бумагу, в которой требовал издать приказ, запрещающий называть американцев обидным словом — "пендосы". На эту бумагу была отправлена в ответ другая, в которой "друзьям" объяснялось, что в русском языке такого слова нет, а значит, обидеть оно никого не может. Выступая перед своими офицерами, наш генерал прокомментировал это дело так: "Я запрещаю вам называть таким словом своих американских коллег. Если оно им, этим пендосам, не нравится..."

Теперь нужно в этой роте определить взвод — для этого дважды щелкаем на **Platoon** в **Misc**. В окне свойств называем как-нибудь это воинское образование — пусть будет "Банда". Дальше банде нужно создать еще более мелкое звено — отделение. Опять же, в **Misc** щелкаем на **Team** и в окне свойств вводим название "Шайка".

Мальчики для битья

Добавляем в "Шайку" бандитов. При выделенном отделении "Шайка" щелкаем на **Misc** и в нем выбираем **Actors**. Затем выбираем из представленного списка конкретного бандита и щелкаем по нему. Вот тут нас ожидает сложность. Дело в том, что выбранный "актер" нигде не отображается в "натуральном" виде. В 3D-окне показывается только место, где он будет находиться, а вовсе не он сам (это вам не наш **"Ил-2: Штурмовик"**, где все было четко: выбрал, поставил, увидел, развернул в нужную сторону). В списке **Actors** будущие "действующие лица и исполнители" присутствуют в виде названий файлов, типа us_soldier_1ver. Кое-какую информацию из названия можно почерпнуть (например, во втором поле обычно указано, кто это, а в следующем — откуда или какое оружие имеет), но для решения нашей основной проблемы этого мало. Такой информации недостаточно, чтобы исключить из списка бандитов наших ребят. Придется действовать методом научного тыка. Выбираю класс **pilot_2ver**. Из названия понятно, что это пилот вертолета. Вряд ли это наш.

Добавление на карту похоже но то, как добавлялась зона. Держим нажатой кнопку **Ctrl**, выбираем место расположения и щелкаем левой кнопкой мыши. На карте появляется значок, условно изображающий этого бандита. Назовем его как-нибудь (поле **Name** в окне свойств). Смотрим фамилию автора диалогов в Ghost Recon, если уж в кого-то стрелять, то пусть хоть будет за что. Вводим "Jed Dodge".



Ниже поля класса идет кнопка **Kit**, позволяющая поменять этому "нам не товарищу" вооружение. Щелкнув по кнопке, попадаете в окно выбора файлов вооружения, где по названию можно определить, что почем (например — dragunov only.kit). Поле координат стартовой позиции идет ниже.

Upright, Crouched, Sitting, Prone — положение нашего бандита после старта.

Idle — чем занимается, когда не воюет. Выбор предлагается неплохой. Нужно подумать, чем будет заниматься наша группа. Пока она в единственном числе. Потом добавим еще две. Трое пилотов, в лесу без вертолетов. Наверное, их уволили. А что делать бывшим пилотам, кроме как сколачиваться в шайки? Правильно, поэтому выбираем **Drinking**. Теперь, если подползти к ним по-тихому, можно будет понаблюдать за славным процессом употребления.

Easy, Normal, Hard — уровень продвинутости. По умолчанию отмечены все три флажка — выбор при загрузке миссии будет осуществляться случайным образом.

Initially Hidden — первоначально скрытый (не отмечаем).

Аналогично поступаем и с двумя оставшимися членами шайки летчиков-алкоголиков. К тому же они уже не просто "дринк", а "сильно дринк" (**Drinking Squatted**). Один из них, в связи с этим, прилег отдохнуть (**Sitting**).

Прежде чем закончить с ними, клавишей **Page Up** увеличьте масштаб и соберите своих бандитов поближе. Иначе им будет трудно "соображать" на троих. Только обязательно отберите оружие. А то мало ли что. Я серьезно! Ставьте в **Kit** — **NoWeapon.kit**.

Делаем еще один взвод — "Банда 2" с отделением "Черная кошка". Добавляем в нее народ. Для того чтобы лучше разобраться с внешним видом возможных врагов, набираем по принципу "каждой твари по паре". В отделении может быть до 6 бойцов. После этого нужно создавать новое отделение. Чтобы можно было их как следует рассмотреть — следим за тем, чтобы желтый "блин" в 3D-виде находился на хорошо освещенном месте. Сохраняемся.

I'm going in

Загружаю миссию. Невдалеке расположилась живописная группа моих пилотов. Подползаю поближе. Один стоит, один прилег, один присел. Еще чуть ближе... Эх, неосторожно высунулся и спугнул. Ребята забегали, как тараканы на кухне, и быстренько заняли исходные позиции возле деревьев. Прятаться дальше нет смысла. Подхожу в упор. Ба, да они все с "невидимыми" винтовками наизготовку. Оружия-то я им не дал, а пострелять хочется. Стоят с вытянутыми вперед руками. Ну прямо гимнастика ушу.



Такое можно увидеть только с помощью редактора!

Ладно, поищем вторую банду. Бабах! Не понял!? Бабах! Прицел в небо — меня убили. "Вот пуля пролетела — и ага...". Вторая группа занималась не только "гимнастикой". Что ж, сам виноват. У кого-то из них было из чего пострелять. Советую обращать на это особое внимание. Оружие раздавайте в последнюю очередь. Воевать будем чуть позже. Для начала нужно отладить миссию.

Хорошо гулять по свету

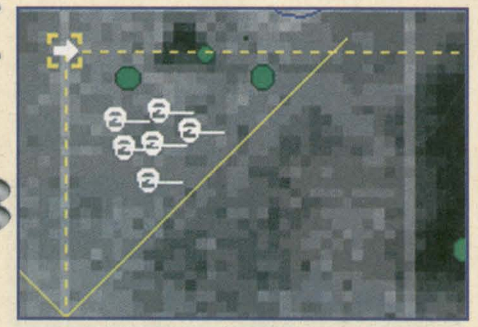
В Ghost Recon нужно ходить не с "карамелькой за щекою", а то ваш путь окажется слишком коротким. Задаем банде схему движения, иначе они останутся на месте. Драться они будут, но вам от этого проку пока никакого. Выбираем банду "Черная кошка", затем жмем **Misc** и **Plan**. После этого раскрываем вкладку **Plans**. Появляется список возможных схем действий.

Actors | Misc
Plans | Sounds | Vehicles

- Add Zone
- Alertness
- Animation
- Combat ROE
- Cover
- Destroy Target
- Disengage
- Enter Vehicle
- Exit Vehicle
- Follow
- Formation
- Grenades
- Movement ROE
- Orientation
- Pace
- Path
- Patrol
- Restart
- Speed
- Stance
- Toggle AI
- Voice
- Wait
- Weapon Select

Наиболее важные схемы движения — патрулирование и путь (**Patrol** и **Path**). Основное отличие в том, что если задан **Path**, то группа движется по нему и только по нему, а если **Patrol**, то перемещается в заданном районе туда-сюда.

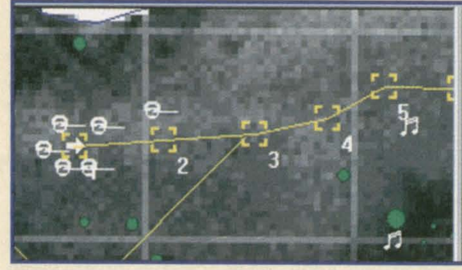
Чтобы определить группе путь, нужно выбрать его из списка, затем определить положение начальной точки, щелкнув в задуманном месте левой кнопкой мыши при нажатом **Ctrl**. Она должна находиться недалеко от места старта бандитов.



Все эти действия выполняйте при выбранной группе, которой этот путь предназначается. Для определения последующих точек нажимаем **Shift** и щелкаем по плоской карте. Если хотите, чтобы бандиты ходили по заданному пути постоянно взад и вперед, отметьте в свойствах **loop** (цикл).

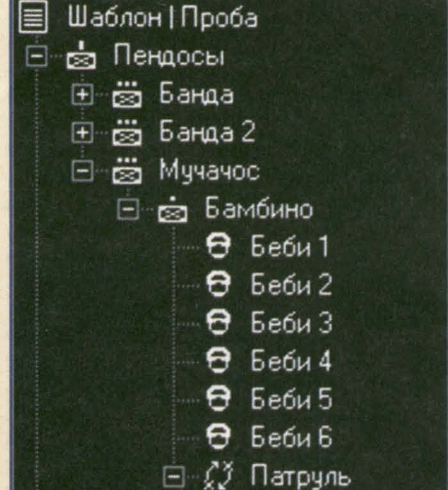
При выборе схемы движения **Patrol** задается не путь следования, а район патрулирования.





Создаем новый взвод "Мучачос" и новое отделение "Бамбино". Производим в него набор новых членов так же, как и в первый. При раскрытом отделении добавляем зону патрулирования, но не через **Misc**, а через **Plans — Add Zone**.

После этого приписываем этой группе схему движения — "патрулирование" (дважды щелкнув **Patrol** в **Misc**).



Если не получается с первого раза, нужно сначала удалить старую группу, а затем повторить все сначала.

Дыра в стволе

Забавно выглядят установленные на уровень танки. Все здорово издалека. И сзади тоже все хорошо. Очень впечатляет плавное движение башни, разворачивающейся в твою сторону. Чувствуется скрытая мощь. Невольно проникаешься уважением. Пока эта "мощь" не повернулась к тебе лицом. Тогда уже, кроме глупой ухмылки, она ничего не вызывает. Потому что отсутствует отверстие ствола. Как будто он сделан из цельного куска металла. Это — не ствол! Но я это исправил. Выпустил в него очередь из автомата, и появилась там не одна, а много дырочек. После чего, с чувством выполненного долга, побрел дальше... Увы, силами редактора "естественные отверстия" в предметах уровня дорисовывать не получится.

Последнее наставление

Нет в мире совершенства, и данный редактор — не исключение. Совершенно неожиданно могут пропасть целые взводы. Что интересно — в редакторе они есть, а вот после загрузки уровня найти их невозможно. Причем речь идет не о только что созданных, а уже по много раз загружавшихся и до этого нормально работающих уровнях. Иногда перестают выполняться какие-то действия. Например, отделение, ходившее по маршруту, вдруг сбивается в кучу и больше никуда не ходит. Бастуют, наверное. Был случай, когда карта отображалась в выборе, но при попытке ее запустить я получил ответ, что ее не существует. Единственная радость, что редактор работает устойчиво.

Чтобы снизить вероятность потери многочасовой работы, сохраняйте почаще свою карту в другой файл. Перед последним сохранением, когда все, что нужно, уже расставлено, не забудьте выдать противнику оружие.

Пендосы, вперед!

Мне стало легче. Рассеялся этот неприятный осадок после нечаянного убийства десантников. Может, кому-нибудь показалось, что я ругаю игру? Это не так. Игра неплохая. В ней есть особая атмосфера. В нее можно играть и получать удовольствие, но только для этого надо будет поработать с редактором. Надеюсь, статья вам в этом поможет. Тогда уж, господа Пендосы, как говорится, "дайте только срок — будет вам и белка, будет и свисток". ■

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

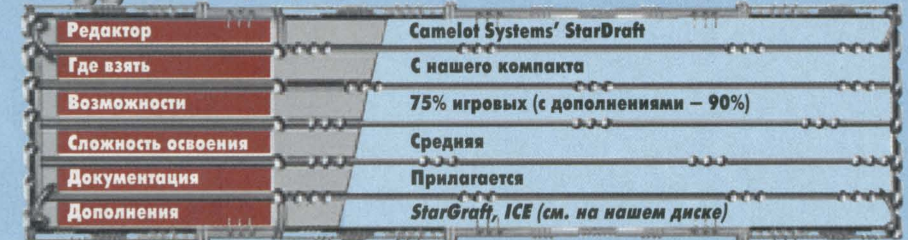


Дмитрий Роммель aka Rommel
dmitry_rommel@hotmail.com

Творцы StarCraft-миров

Звездное ремесло

"Старкрафт"... Наверное, ни одна другая игра не снискала такой популярности на протяжении последних четырех лет. До сих пор, несмотря на наличие более совершенных в техническом плане стратегий, в "Старика" играют в клубах и по Battle.net, делают для него кампании и моды. Вот как раз о модах и модостроении мы сегодня и поговорим.



Редактор	Camelot Systems' StarDraft
Где взять	С нашего компакта
Возможности	75% игровых (с дополнениями – 90%)
Сложность освоения	Средняя
Документация	Прилагается
Дополнения	*StarGraft, ICE (см. на нашем диске)*

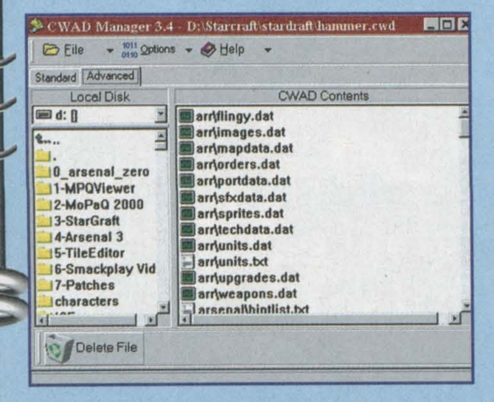
StarDraft и с чем его едят

Основным инструментом начинающего (или продолжающего) модостроителя является



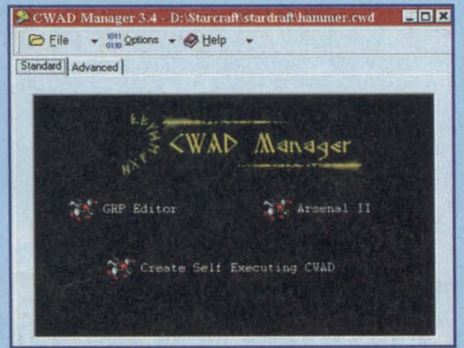
StarDraft — редактор и загрузчик cwd-файлов (cwad, или Complex WAD — основной формат старкрафтовских модов, включающий в себя патч с заменой определенных файлов игры на измененные). Берется оный, разумеется, ***с нашего диска*** (если в силу каких-то обстоятельств вы покупаете "Манию" без диска, то 2,7 Мб утилиты лежат на ***www.camsys.org***). Версия под BroodWar v1.08 — это самая распространенная версия "Старкрафта". StarDraft состоит из двух частей — CWAD Manager и Patch Loader. С последним все ясно: выбираем, что хотим пропатчить — StarCraft или StarEdit, выбираем патч из списка имеющихся и запускаем. А вот CWAD Manager рассмотрим поподробнее.

CWAD Manager



CWAD Manager также состоит из двух частей — Standart и Advanced.

Стандартная часть содержит три опции — *GRP Editor, Arsenal 2* и *Self-Running CWAD Generator* (о них будет рассказано ниже). Дополнительная часть — это обычный виндосовский список файлов, входящих в патч. Их можно переименовывать (правой кнопкой), вытаскивать из cwad'а (перетаскивая их в нужную директорию своего жесткого диска в окошке слева, при этом вас спросят, экспортировать с соблюдением древа подкаталогов или просто в указанную директорию) и удалять, перетаскивая на кнопочку *delete file* (в левом нижнем углу). Можно импортировать файлы из директории на своем винчестере путем перетаскивания их в окошко патча.



Также стоит рассказать о меню *options* (*file* и *help* проблем вызвать не должны). Там можно выбрать степень компрессии патча (high/low/no compression) — чем выше, тем меньше места файл занимает, но патчи с high compression прилично тормозят даже на мощных машинах. Кроме того, в *options* продублированы *GRP Editor, Arsenal 2* и *Self-Running CWAD Generator*, а также имеется новая опция — *Import File From MPQ*. Она позволяет импортировать файл из игрового архива, будь то StarDat.mpq — основной старкрафтовский архив, BrooDat.mpq — архив аддона Brood War, или Patch_rt.mpq — архив "фирменного" патча либо любительской кампании. Мы подходим к первому из двух основных принципов редактирования в StarDraft.

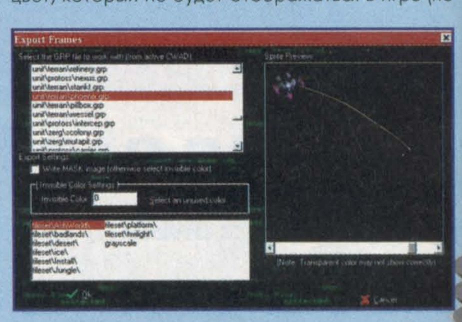
Принцип 1. Любой файл, замещающий оригинал (а других "Стар" не понимает), будет работать только при указании правильного пути файла. Например, вы имеете графический grp-файл на замену "Вультура" (о работе с графикой — ниже) и импортировали его в патч под названием MyVulture.grp. Чтобы он работал, вам нужно будет переименовать его в unit\terran\vulture.grp — именно по такому пути лежит оригинал. Все верные пути можно посмотреть в окошке MPQ Importer'а.

Принцип 2. Следует из первого. При помощи одного только StarDraft нельзя создать полностью новый юнит. Можно взять старый, изменить его графику, характеристики, портрет и озвучку, но это будет замена.

Работа с графикой

Сейчас мы поговорим о внедрении в свой мод новой графики для юнитов. Для этого предназначен GRP Editor.

Первым делом вам придется импортировать нужный файл из архива игры (игровая графика лежит с расширением grp). Пусть это будет Terran Wraith, как на скриншоте. Он лежит в архиве игры под названием **unit\terran\phoenix.grp** (один из редких случаев несоответствия игрового и архивного имени). Запустив GRP Editor, выбираем опцию *Export Frames*. Находим в списке искомый unit\terran\phoenix.grp, кликаем ОК и указываем желаемое имя. Можно повозиться с дополнительными опциями — выбрать одну из разных палитр по числу тайлсетов в списке внизу ("Старкрафт" работает в 256 цветах, так что нелишним будет проверить, как графика выглядит на разных тайлсетах), изменить "невидимый" цвет, который не будет отображаться в игре (по



умолчанию — черный), или поставить прорисовку картинок-"масок" (для теней, например).

Но вот искомый файл разложен на bmp-шки. Они лежат в подкаталоге с указанным вами названием. В директории уровнем выше появился одноименный ini-файл с указанием размеров и прочих данных картинок, **ни в коем случае не удаляйте его!**

Теперь вы вольны отредактировать графику по вашему вкусу. Помните о том, что каждый grp-файл отображает юнита в 17xN кадрах, где N — число фаз движения, атаки и т.д. А 17 — чис-

Поведение снарядов

Различные виды поведения "снарядов" (в скобках — примеры из игры):

Flies to Target — летит по прямой (Wraith)
Seek Target — заходит на цель (Goliath)
Appears on Target — мгновенное попадание (Marine)
Persistant Explosion — мгновенный взрыв (Siege Tank)
Normal Hit — обычный удар (Zealot)
Suicide — атакующий юнит погибает (Infested Terran)
Bounce — летит от цели к цели (Mutalisk)
Spin Around — вращается вокруг цели (Valkyrie)
Bursts thru Ground — бьет по прямой, задевая несколько юнитов (Lurker)

ло ракурсов, в которых юнит отображается при игре. То есть Vulture имеет 17 кадров (фаза и для движения, и для атаки у него одна), а Zergling — 296 (тут фазы и бега, и атаки, и смерти, и закапывания). Не советую переделывать многокадровых пехотинцев и прочую шагающую братию — замучаетесь. Для начала неплохо бы сделать свою замену для Vulture, Wraith или Battlecruiser — они имеют всего по 17 кадров. Как редактировать кадры — дело ваше. Можно что-нибудь подрисовать в Paintbrush'е. Можно сделать трехмерную модельку в 3D Max'е, снять с нее скриншоты в 17 ракурсах и поставить на место оригинальных картинок (только применяйте copy&paste — превышения размера или изменения палитры "Старкрафт" не переживет). А можно вытащить что-нибудь из фриварных модов ***с нашего компакта***.

ARSENAL 2: ADVANCED

Секция *Arsenal 2: Advanced* позволяет изменить особенности юнита, достаточно поставить галочку напротив утверждения из следующего списка:

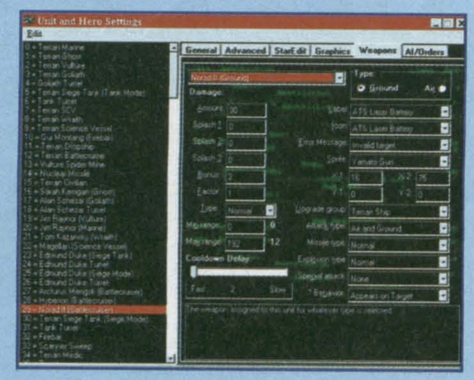
is a building/structure — это — здание?
is an add-on — это — аддон к зданию?
unit can fly — может летать?
unit is a worker — это — рабочий?
is a sub-unit/turret — это — башня от танка или голиафа?
building can fly — если здание, то может летать?
is a hero — это — герой, т.е. есть ли у него все апгрейды с самого начала?
has HP regeneration — восстанавливает хитпойнты?
has animated idle stance — лучше не трогать — все равно не работает
can cloak — может ли маскироваться?
is 2 units in 1 zerg egg — попытка изменить приводит к зависанию
neutral accessories — это — нейтральный юнит, т.е. может ли его поднять любой рабочий?
resource depot — содержит ресурсы?
contains gas — содержит газ?
robotic unit — это — робот (которого можно парализовать lockdown, но нельзя чинить)?
detector — это — детектор?
brood war unit — доступен только в Brood War?
organic unit — можно его лечить?
building must be on creep — если здание, должно ли быть на зерговском крипте?
unused flag — это — флаг для CTF?
requires psi energy — если это здание, должно ли оно быть в зоне действия пилона?
can burrow — может ли закапываться?
mana bar — есть ли полоска маны?
permanent cloak — юнит постоянно невидим?
NPC/accessories — это — нейтральный юнит?
morph from other unit — превращается из другого юнита?
large unit — не работает
huge unit — не работает
auto attack and move — сам ходит и атакует?
attack — а может он вообще атаковать?
invincible — он неуязвим?
mechanical unit — можно его чинить?
can produce ground units — а не может ли он строить наземные юниты?

Не особо рассчитывайте на функции, отвечающие за способности типа burrow, cloak и т.д. У тех, у кого они есть, их отнять можно, а вот дать их другим юнитам никак не получится, заветная иконка не появится.

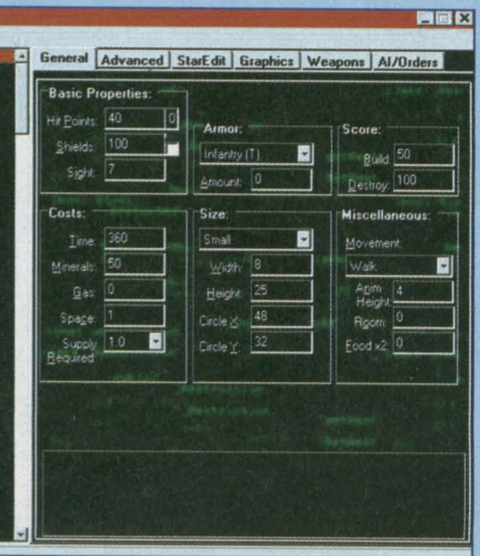
Предположим, все кадры готовы. Теперь попробуем скомпоновать их в работоспособную grp'шку. Запускаем опять GRP Editor и выбираем *Import Frames*. Далее находим ini-файл с именем, указанным вами при "расчленении" оригинала. Если возникла табличка *"A Fatal Error During Conversion"*, проверьте еще раз, все ли картинки сохранены в 256 цветах и не перемудрили ли вы с ini-файлом. Если же табличка не возникла, остается только ввести имя файла (какое угодно, переименовать на нужный манер вы всегда успеете), и можете смело себя поздравить — grp'шка успешно скомпилирована. Не забудьте протестировать ее в игре.

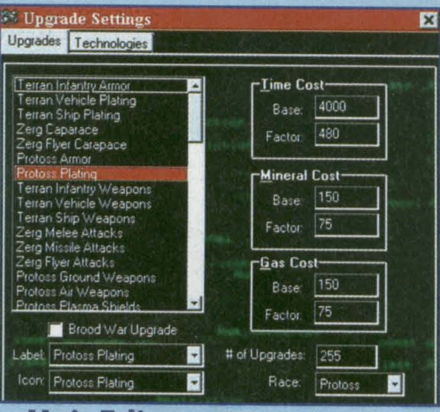
И последний совет по графике. У многих терранских и протосских юнитов есть светящиеся огоньки дюз. Если вам понадобится их убрать (а скорее всего, понадобится — если ваш юнит сильно отличается от оригинала, то дюзы будут его портить), импортируйте нужный файл из числа unit\thingy***glow.grp (например, unit\thingy\tbaglow.grp — дюзы от Battlecruiser'а), разложите его по кадрам, как описано выше, и все закрасьте "невидимым" (черным) цветом, после чего скомпилируйте обратно.

Работа с ТТХ



Новая графика для юнитов — хорошо. Но не менее важной частью можно считать и изменение тактико-технических характеристик юнита. Для этих нужд существует **Arsenal 2**, в который входят **Unit Editor**, **Upgrades Editor**, **Misc Editor** и **Stat Printer**. Начнем со Stat Printer, который сохраняет данные в таблицу формата html. Misc Editor нам не пригодится, потому что редактирует "неизвестные" значения (т.е. в файлах данных эти значения есть, но за что они отвечают — науке неизвестно). А вот Unit Editor и Upgrades Editor, которые служат для редактирования ТТХ юнитов и апгрейдов, мы рассмотрим поподробнее.





Unit Editor

General

Редактор юнитов состоит из шести секций: *General*, *Advanced*, *StarEdit*, *Graphics*, *Weapons* и *AI/Orders*. В первой секции вы можете изменить основные данные юнита (предварительно выбрав его из списка слева). Такие как:

Hit Points — здоровье;
Shields — протосские щиты — их можно поставить любому юниту;
Sight — дальность зрения — не больше 11;
Armor — тип и количество брони;
Score — очки, полагающиеся за постройку и уничтожение этого юнита;
Time/Minerals/Gas — время постройки/цена в минералах и газе;
Space — место, занимаемое в транспорте;
Supply Required — сколько supply "съедает" юнит;
Size — размер, как общее понятие, так и конкретно в пикселях, плюс размер "кольца" вокруг юнита;
Movement — тип передвижения — ходьба, воздушная подушка (как у Vulture), полет или ползанье по крипту (как у Larva);
Anim Height — высота полета;
Room — сколько юнитов может поднять — только для транспортов;
Food x2 — сколько supply дает юнит, умножается на два.

Advanced

Секция *Advanced* отвечает в основном за специальные особенности юнита, вроде невидимости, неуязвимости и т.д. Полный список см. на врезке. Также в окошке *Advanced* имеются опции **Subunit/Turret Attack Range** (дальность "действия" башни, актуально только для танков и голиафов), **Ground Max Hit** (коэффициент умножения атак по земле — т.е. если здесь выставить 3, то атака будет в 3 раза мощнее), **Air Max Hit** (то же самое, но для атак по воздуху). Еще там есть несколько *unknown*-функций, но за что они отвечают — одному Blizzard ведомо.

StarEdit

Теперь переходим к секции *StarEdit*, в которой настраивается расположение юнита в редакторе карт. Окошек всего три: **Availability** (возмож-

ных вариантов куча, но все делятся на yes и no, т.е. доступен данный юнит или нет. Советую ставить *yes — normal unit*, тогда проблем с размещением вашего юнита не возникнет), **Group** (группа, в которой он находится, например, Zerg Buildings) и **Sublabel/Order** (на каком месте в списке он находится).

Graphics

Далее идет секция *Graphics*, которая отвечает за графику. Тут 6 окошек:

Sprite — спрайт юнита, выбирается из списка всей игровой графики;

Portrait — то же самое для портрета;

Construction Anim — только для зергов — с какой анимацией будет сия тварюшка вылупляться;

Overlay, Subunit 1 и **Subunit 2** — лучше не трогать.

Тут имеется один очень важный момент: спрайт юнита обязан согласовываться с тем, что этот юнит умеет. Бессмысленно выставлять стреляющему юниту спрайт зелота с его рукопашной атакой — это приведет к зависанию, точно так же, как и попытка заменить спрайт темплара на морпеха или, тем паче, летающего юнита на сухопутного. И уж совсем не стоит давать любому юниту облик ракеты ли пси-шторма. С портретами все на порядок проще — главное, не польститься на названия вроде Sally, Grom Biker или Bossk, это осталось с диких тестовых времен и в игре не работает. Единственное исключение — Merc Biker, ***это такой симпатичный портретик некоего "одноглазого Флинта", в оригинальной игре не встречающегося***.

Weapons

Предпоследней в списке находится секция *Weapons*, в ней мы будем изменять оружие, которым пользуется юнит. Всевозможных параметров здесь вагон и маленькая тележка. Сначала надо выбрать тип атаки, который надо изменить, — *air attack* или *ground attack*, т.е. воздушная либо наземная атака. Далее идут два столбика. В первом имеются числовые значения оружия, такие как:

Damage Amount — общий урон;

Splash 1 — для взрывного оружия — урон на минимальном расстоянии от взрыва;

Splash 2 — то же самое, но для среднего расстояния;

Splash 3 — для большого расстояния;

Bonus — надбавка за каждый уровень апгрейда;

Factor — еще один множитель урона;

Min Range — минимальная дальность поражения, 16 единичек за 1 игровую клетку;

Max Range — максимальная дальность поражения, также 16 единичек за 1 игровую клетку;

Cooldown Delay — время перезарядки, в миллисекундах (*1000 миллисекунд = 1 секунда*);

Type — тип оружия, можно выбрать из *Normal* (обычное), *Explosive* (взрывное), *Concussive* ("сотрясающее", т.е. тоже взрывное, но не задевающее своих) и *Special* (спелл, вроде Lockdown)).

Во втором столбике можно определить такие свойства оружия, как:

Label — название оружия, выбирается из списка;

Icon — иконка, также из списка;

Error Message — сообщение при невозможности атаки (из списка);

Sprite — спрайт, выбирается из того же списка, что и спрайт юнита;

X-1, X-2, Y-1, Y-2 — координаты "вылета";

Upgrade Group — группа апгрейда, например, Protoss Ground;

Attack Type — тип атаки — например, *ground only* (только по наземным юнитам) или *mechanical only* (только по механическим);

Missile Type — тип полета ракеты — *normal* (по прямой), *homing* (с заходом на цель) или *bouncing* (от одного к другому);

Explosion Type — различные типы взрывов;

Special Attack — эффект разных спеллов;

Behavior — поведение оружия (см. врезку).

Согласовывайте спрайт оружия и его поведение, например, оружию "мгновенного действия" — тем же пулеметам — поведение типа *Homing* или *Flies to Target* никак не подойдет, а вот ракетам и плазменным шарикам — в самый раз.

AI/Orders

Последняя секция — *AI/Orders*. Редактирование поведения юнитов — дело сложное и неблагодарное, требующее долгого описания. К тому же разработчики уже поставили всем юнитам оптимальную схему поведения.

Upgrade Editor

С юнитами мы разобрались. Однако неплохо будет и отредактировать параметры всяких апгрейдов и спецспособностей, для чего в Arsenal 2 встроен Upgrade Editor. В нем есть 2 секции — *Upgrades* (апгрейды) и *Technologies* (технологии, например, Psi Storm или Cloaking). Давайте по порядку.

Upgrades

Секция *Upgrades* содержит следующие данные по апгрейдам (нужный апгрейд выбирается из окошка слева):

Time Cost, Minerals Cost, Gas Cost — время и цена апгрейда, причем каждый показатель имеет 2 значения — *base* и *factor*, где *base* — первичная цена, а *factor* — надбавка за каждый уровень апгрейда;

of Upgrades — максимальное число апгрейдов; для стандартных брони и оружия равно 3, а для всяких charon boosters — 1. Советую всем ставить 100;

Race — раса, которая имеет сей апгрейд;

Label и **Icon** — название и иконка, выбираются из того же списка, что и в секции Weapons.

Можно еще поставить галочку напротив **Brood War Upgrade** — тогда вы его увидите только в Brood War.

Technologies

Вторая и последняя секция — *Technologies*, где мы столкнемся только с двумя новыми опциями (**Label, Icon, Race, Brood War Technology** и **Cost** не отличаются от аналогичных опций в Upgrades, разве только *factor* отсутствует) — **Mana Cost** (стоимость в мане) и **Already Researched** (доступно с самого начала).

Вот и все, что касается Arsenal 2. Последнее замечание — наведя курсор на поле для ввода числа (например, **Cost** или **Damage**), вы увидите в нижнем окошке максимальное значение, доступное для этого поля (обычно это 65535 или 255). Его лучше не превышать.

Штрихи к портрету

Юнит готов. Он получил новый спрайт и кучу изменений в ТТХ. Однако он еще должен обрести новое имя, а может быть, еще и портрет с озвучкой. Для изменения имени импортируйте из архива игры файл **rez\stat_txt.tbl** и откройте его прямо в CWAD Manager'е. Он содержит названия всех юнитов, апгрейдов и технологий игры. Изменяйте что хотите, но не стирайте чисел в скобках, иначе название может работать некорректно.

Если же вам захотелось изменить голос юнита и дать ему новый портрет (например, из нашей подборки ***с диска 11'2001***), то импортируйте wav'ы из папки **sound** и smk'и из папки **portraits** основного архива в ваш патч. Экспортируйте его на жесткий диск с соблюдением структуры, измените и верните обратно (только не забывайте о ***Принципе I***).

Касаемо изменений — звуки делятся на *****wht** (реплика юнита при клике на него), *****rdy** (реплика юнита при его постройке), *****yes** (подтверждение приказа) и *****pss** (высказывание юнита, если по нему долго кликать), где *** — имя юнита. Например, TBaYes00 — подтверждение приказа battlecruiser'ом — T(*erran*)Ba(*ttlecruiser*)Yes00.

Портреты в SC представляют собой маленькие анимационные файлы формата **smk**. Они делятся на *****Fid** (спокойное состояние) и *****Tlk** (анимация разговора), *** — имя юнита. Звук можно переделать самому (с помощью хотя бы Windows Sound Recorder'а), а вот солидная подборка портретов находится на компакте номера 11(50) за прошлый год (создание своих портретов с нуля — дело сложное и в рамках этой статьи разбираться не будет). Впрочем, я советую для начала попробовать заменить портрет на один из имеющихся через Arsenal 2.

Дополнения

Как вы уже успели заметить, сам по себе StarDraft не способен на создание полностью новых юнитов. Однако с помощью дополнительного инструментария можно обойти и это ограничение. На нашем диске вы найдете утилиты **StarGraft** и **ICE**. Первая служит для создания и редактирования "управляющих иконок" юнита (т.е. тех желтых кнопочек на панели справа, которые отвечают как за специальные способности юнита, так и за банальные движение и атаку), а вовсе не для создания графики, как упорно считает большое количество людей. Вторая редактирует программный код, отвечающий за просчитывание фаз движения юнита.

Мы решили воздержаться от подробного описания этих программ по трем причинам. Во-первых, они на несколько порядков сложнее StarDraft'а, и детальная статья по одной только ICE займет место отсюда до "Почты" (или даже дальше). Во-вторых, они работают только под версию 1.07, а на подавляющем большинстве компьютеров уже давно стоит 1.08. И, в-третьих, спросите себя — а оно вам надо? Качественный, красивый и играбельный мод можно создать и без дополнительных средств.



В заключение хочу дать один совет — соблюдайте баланс. Каким бы красивым ни был ваш мод, грош ему цена, если он грубо нарушает этот принцип. Ведь именно благодаря балансу так популярен "Старкрафт". Не нужно создавать слишком мощных или, напротив, бесполезных юнитов. Не стоит и ограничивать свою фантазию, это другая крайность. Творите! Вне зависимости, хотите ли вы изменить парочку героев для своей кампании или расширить возможности мультиплеера, я надеюсь, что эта статья будет вам надежным подспорьем. Удачи вам в вашем творчестве, и не забывайте присылать плоды его к нам в редакцию. Наиболее удачные моды мы непременно опубликуем ***на нашем компакте***. ■

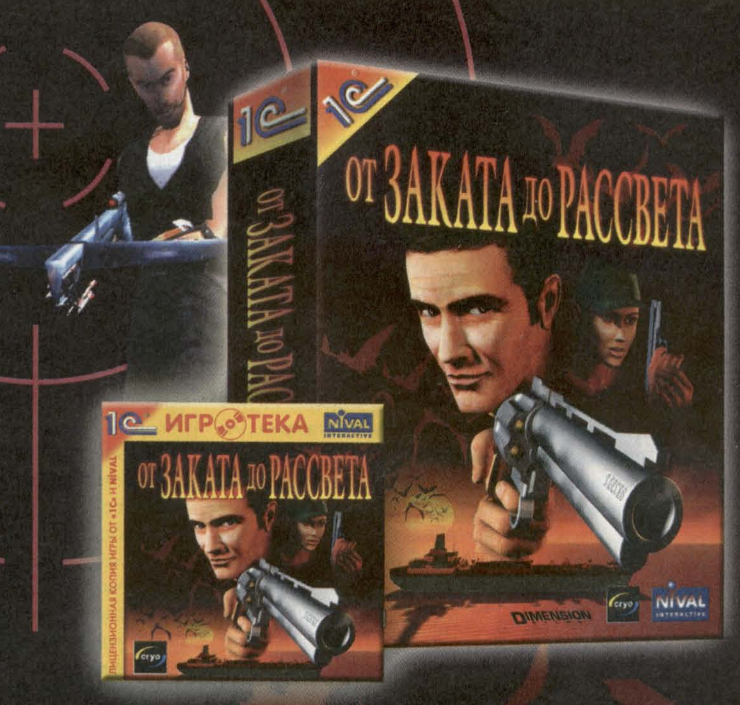
НА КОМПАКТЕ

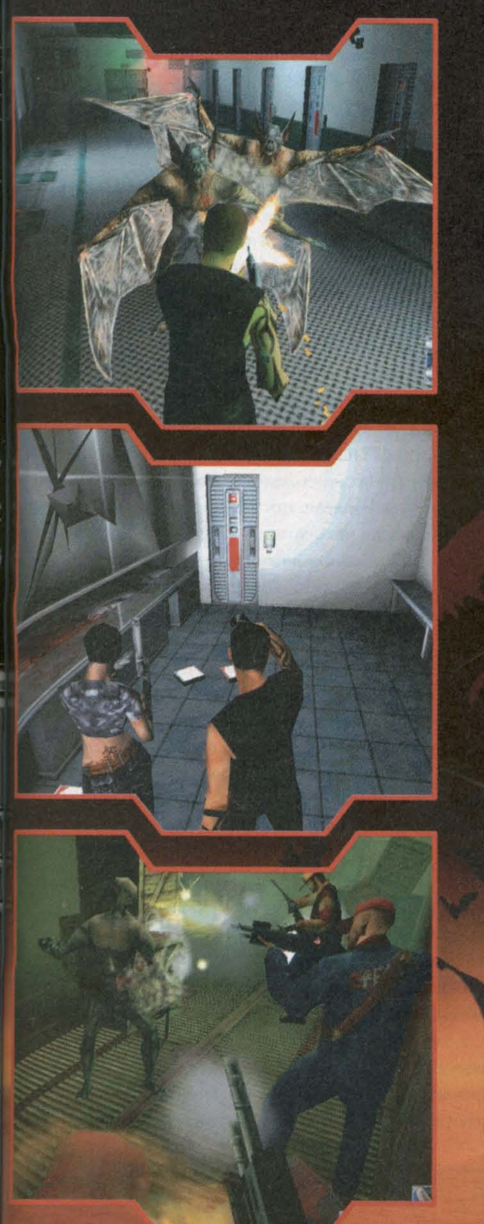
1. StarDraft — основная модостроительная утилита
2. StarGraft — редактор действий юнитов.
3. ICE — редактор графических скриптов

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64
ул. Селезневская, 21
Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07
1С@1С.ru, www.1c.ru

Вам всегда казалось, что история, которая длилась «От заката до рассвета», еще не закончена? Что ж, вы правы. Сет Геко, единственный выживший после кровавого побоища в вампирском баре «Титти Твистер», что на границе с Мексикой, отбы-вает свой срок в самом охраняемом и неприступном месте – переоборудованном под тюрьму танкере «Восходящее солнце». Впрочем, срока-то осталось совсем немного: через 72 часа Сета должны казнить. Однако еще неизвестно, стоит ли нашему герою опасаться смерти на электрическом стуле, – возможно, его ждет куда более мучительная кончина в пасти мстительных вурдалаков? Ведь вертолет с новой партией заключенных уже здесь, директор тюрьмы заканчивает свою приветственную речь, а нечисть... нечисть уже на борту и только и ждет ночи, чтобы залить реками крови все вокруг. Для некоторых обитателей «Восходящего солнца» рассвет никогда не наступит.





ОТ ЗАКАТА ДО РАССВЕТА

РУССКАЯ ВЕРСИЯ







games.1c.ru
www.nival.com

NIVAL INTERACTIVE

Константин Артемьев (MasterK@igromania.ru)

Трехмерная кузница

Создание 3D моделей для игр

"Что нам стоит дом построить? Нарисуем — будем жить!"

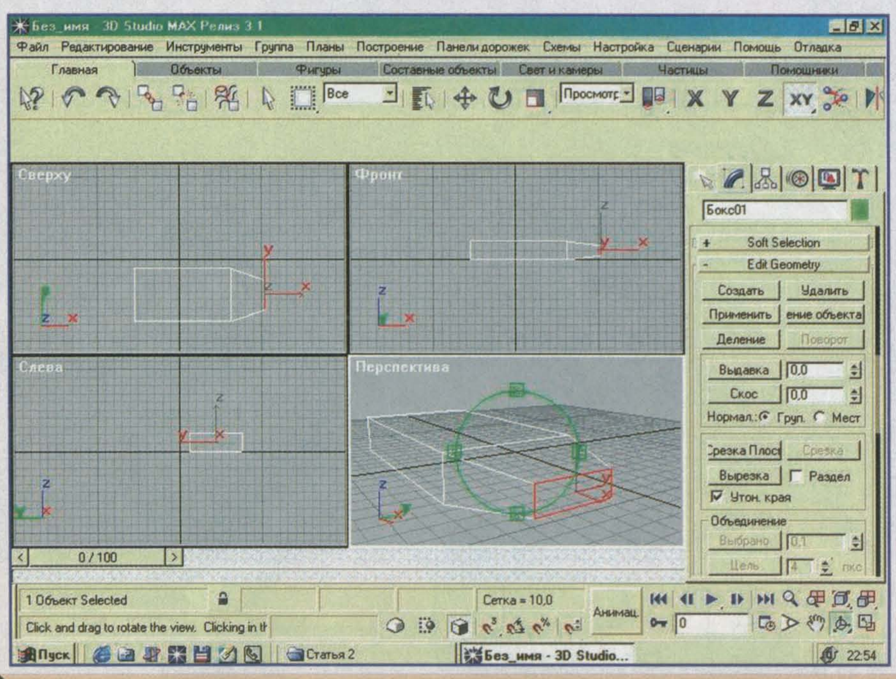
Допустим, вы решили создать собственную компьютерную игру. Например, космическую аркаду. По статьям "Мании" сделали графическое ядро на основе Genesis 3D, создали уровни, прописали скрипты, сочинили музыку, создали текстуры для моделей космических кораблей и астероидов... Стоп! А самих-то моделей и нет! И вообще, что это за звери такие — 3D модели? С чем их едят и где их производят? Так как эти вопросы будоражат умы многих начинающих игроделов, сегодня мы поговорим о 3D моделлинге.

Казалось бы, все знают, что такое трехмерная модель. Каждый день большинство из нас сталкивается с ними, управляет ими или поливает свинцом из многоствольных орудий, а может быть, холит и лелеет (**The Sims**). Так что же это такое? С точки зрения разработчика игр трехмерная модель представляет собой совокупность точек в трехмерном пространстве. Точки образуют пространственные многоугольники — полигоны. Именно эти полигоны так любят считать ценители качественного изображения и въедливые игровые критики в только что вышедших 3D играх. В большинстве современных игр все персонажи — машины, дома, собаки и кошки, лестницы и лампочки, гвозди и ядерные боеголовки, бабочки и бронетранспортеры — состоят сплошь из полигонов. Есть, правда, и исключения (о других методах вывода графики в 3D играх ***читайте на врезке***).

Модели хранятся в файлах особых форматов. Файлы самых распространенных форматов умеют экспортировать большинство современных графических движков (в частности, **GLScene** и **Genesis 3D**). Обычно в этих файлах хранятся не только данные о каркасе объекта, но и некоторая дополнительная информация: координаты текстур, источники освещения, атмосферные явления, объекты-пустышки и т.д. Для создания трехмерных моделей предназначены специальные программы — 3D редакторы. Одним из самых известных и функциональных 3D редакторов на сегодняшний день является профессиональный 3D пакет **3D Studio MAX**. Большинство профессиональных разработчиков трехмерных игр пользуются именно им. Несмотря на массу возможностей, 3D Studio MAX довольно прост и может использоваться дизайнерами-любителями. И если вы задумали создать свою игру, я вам рекомендую именно этот пакет для 3D моделирования.

Изначально 3D Studio MAX предназначался для создания спецэффектов и компьютерных вставок в современных фильмах и 3D мультфильмах (кто смотрел **"Титан. После гибели Земли"** или **Shrek**, тот меня поймет). Например, в сериале **Star Trek** задние декорации внутри кораблей сделаны вовсе не из картона и пластика. Этих декораций попросту не существует. Помещения космических кораблей моделировались в MAX'е, а потом на них накладывался видеоряд актеров, снятый на однородном фоне. А космические баталии вообще целиком смоделированы в этой замечательной программе. Но впоследствии этому пакету нашлось еще море применений — от создания заставочных роликов до моделирования всех объектов 3D окружения.

А как же использовать этот пакет на практике? Нет ничего проще. Программа умеет экспортировать трехмерные объекты в формат **3ds**, который могут импортировать практически все 3D движки. Вам только остается смоделировать объект в 3D Studio MAX, перевести его в формат 3ds, загрузить через интерфейс используемого вами движка и свободно работать с этим объектом в самой игре.



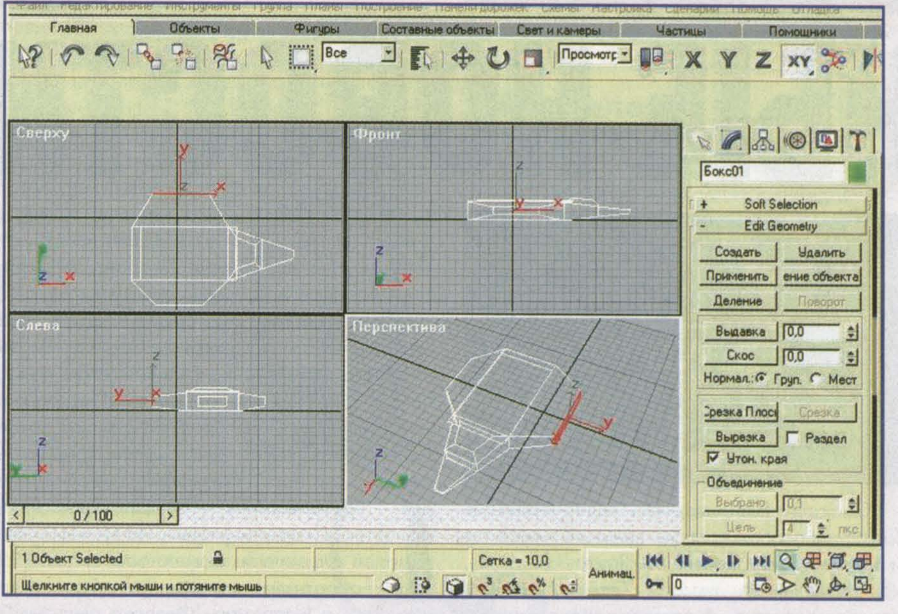
От теории к практике

Мы не ставим себе задачу научить вас профессионализму в MAX'е, для этого существуют учебники, которые можно купить в магазине или скачать из Сети. Но... практически все "буквари" грешат последовательностью подхода. Зачастую излишней последовательностью. Вам приходится изучать тонны операций, которые, вполне возможно, вам никогда не понадобятся. Особенно если "Максика" вы будете использовать только для создания каркасов моделей в своей игре. В итоге, осваивая учебник, к созданию простенького самолетика вы придете, в лучшем случае, через месяц-полтора от начала занятий. Мы же предлагаем вам проскочить мимо всей этой рутины (если будет нужно, купите учебники) и непосредственно перейти к созданию моделей. Для примера смоделируем космический истребитель. Его вполне можно будет использовать в космической аркаде в качестве "главного героя" или врага.

Запустите 3D Studio MAX. Перед вами предстанет главное окно программы. Оно состоит из меню, панели инструментов (вверху), палитры объектов, утилит и модификаторов (справа), панели управления анимацией и навигацией (внизу справа), строки состояния и области ввода команд (внизу) и четырех изображений сцены под разными ракурсами в центре. В этих четырех окошках показывается одна и та же трехмерная область. Первое окно — вид сверху, второе — вид спереди (фронтальный вид), третье — вид слева (вспомните уроки черчения) и четвертое — свободная перспектива. Работа в 3DSM очень похожа на работу в каком-нибудь графическом редакторе, например Photoshop или даже Paint, только с поправкой на третье измерение.

Для начала нам нужна база для космического истребителя. Этой базой будет служить **элементарный параллелепипед**. Чтобы создать параллелепипед, кликните по кнопке **"Бокс"** на панели слева. После этого кликните где-нибудь на перспективном виде и растяните прямоугольник. Отпустите кнопку мыши и ведите курсор вверх, пока параллелепипед не достигнет требуемой высоты. После этого кликните еще раз, и параллелепипед готов. Возможно, его размеры и положение оказались не совсем удачными, но это можно легко поправить.

Для успешной работы в "Максе" необходимо усвоить приемы навигации в 3D видах. Внизу справа есть **панель управления камерами и видами**. Для увеличения или уменьшения изображения сцены (или приближения/удаления — в 3D все зависит от точки зрения) служит кнопка **"лупа"**. Работать с лупой можно так же, как и в графических редакторах — просто кликните на перспективе и ведите курсор вперед или назад. **Кнопка с кистью** служит для панорамного перемещения изображения сцены. Просто попробуйте, и сразу поймете, что это такое. **Кнопка с кругом и стрелками** служит для вращения изображения сцены. Для вращения сцены кликните на окне перспективной проекции и ведите курсор в ту сторону,



куда надо вращать изображение. Если немного потренироваться, работа с этими инструментами не представляет никакой сложности даже для новичков. Все эти инструменты работают и на других видах.

Теперь, когда вы освоились с навигацией, можно приступать к превращению простого параллелепипеда в красивый истребитель. Для начала кликните правой кнопкой мыши по надписи **"Перспектива"** и выберите пункт меню **"Сеточный каркас"**. Эта опция временно отключит закраску плоскостей. Так работать гораздо удобнее. На панели слева кликните на вкладке **"Модификаторы"** (значок с полусогнутым стержнем). Модификаторы — это аналоги фильтров в Photoshop, только в более широком смысле. Они позволяют изменять структуру объектов. Выделите наш параллелепипед (просто кликните по нему). На панели модификаторов кликните на кнопке **"Дополнительно"** и выберите из списка **"Редактирование каркаса"**. Прокрутите вниз панель модификаторов и нажмите на **кнопку с квадратом**. Это позволит выделять не весь объект, а конкретные плоскости. Выделите переднюю плоскость параллелепипеда. Кликните на кнопке **"Выдавить"**, потом на выделенной плоскости и, удерживая кнопку мыши, тяните плоскость, потом отпустите. Часть параллелепипеда вытянулась, образовав новую группу полигонов.

На панели инструментов кликните на кнопке **"Масштабирование"** и стяните выделенную плоскость (для этого протягивайте курсор от края полигона к центру). Мы получили параллелепипед с суженной частью. Теперь, повторяя предыдущие действия, вытяните нос будущего истребителя и масштабируйте конечный полигон до точки. Мы получили заготовку фюзеляжа и носа истребителя. Затем вытяните боковые полигоны параллелепипеда с двух сторон. Немного сузьте их и снова вытяните. Потом сузьте таким образом, чтобы это напоминало крылья. Выделите конечный полигон крыла, потом кликните по кнопке **"Перемещение"** на панели инструментов и тяните крыло вверх. У нас получился истребитель с залихватски загнутыми крыльями.

Немного вытяните скошенный полигон сверху у основания носа и сузьте его. Получилась кабина. Дважды вытяните и "приплюсните" (комбинируя перемещение и масштабирование полигонов) задний полигон параллелепипеда — получился хвост. Истребитель практически готов. Но он еще далек от идеала. Когда вы освоите остальные модификаторы "Макса", сможете моделировать по-настоящему красивые вещи. Но и сейчас можно кое-что сделать, чтобы истребитель не казался набором коробок. Переключитесь на первую вкладку панели слева, потом снова на вкладку модификаторов. Из списка модификаторов выберите **"Каркасное сглаживание"**. Установите параметр **"Гладкость"** около 0,5-0,7. Этого должно хватить. Снова включите отрисовку полигонов. Теперь все углы сглажены, и истребитель кажется более обтекаемым. Но что-то не то с крыльями. На панели модификаторов нажмите кнопку **"Подобъект"**. Растяните рамку выделения на крыле истребителя. Выделятся только "точки" крыла. Снимите галочку **"Применять ко всему каркасу"** и установите параметр **"Гладкость"** в 1,0. Вот теперь все в порядке. Модель еще далека от идеала, но выглядит неплохо.

Остается только наложить текстуру. Переключитесь на вкладку создания объектов. Выделите истребитель. Нажмите клавишу **M** (в латинской раскладке). Появится редактор материалов объекта. Нажмите квадратную кнопку около цветного прямоугольника с надписью "Рассеивание". В списке выберите пункт **"Растровый рисунок"**. Найдите и выберите файл с вашей текстурой. Нажмите кнопку с клетчатым кубиком. Потом курсором перетяните текстуру с шарика в левом верхнем углу экрана на объект. Закройте редактор материалов. Добавьте на объект модификатор **"Карта UVW"**. Теперь текстура появилась на истребителе. Но она наверняка неправильно сидит. На панели модификаторов поиграйте с параметрами **"Длина"**, **"Ширина"**, **"Высота"**, **"Смещение по основным координатам"** и добейтесь, чтобы текстура заняла положенное ей место.

Вот теперь истребитель готов. Его можно смело вставлять в игру. В меню **"Файл"** выберите пункт **"Экспорт в другие форматы"** и сохраните истребитель в файл с расширением 3ds. Эту модель можно загрузить через Genesis 3D. Таким образом можно легко создавать астероиды, оружие, модели врагов и главных персонажей, даже спецэффекты (хотя там принцип совсем другой). Я советую вам получше изучить 3D Studio MAX, и тогда вашими играми будут восхищаться. С этим пакетом можно творить чудеса. ■

Другие технологии создания 3D в играх

Сегодня полигоны царят во всех трехмерных играх. Но есть и другие технологии создания 3D окружения. И кто знает, какой стандарт будет лидировать завтра?

Спрайты — наиболее известная "альтернатива" полигонов. Спрайт — плоская картинка, помещенная в 3D пространство. При изменении угла камеры спрайт вращается. В некоторых играх картинка спрайта меняется через определенный шаг угла. Так создается впечатление трехмерности объекта. Но при приближении к спрайту он может распасться на пиксели. Вблизи ощущение трехмерности исчезает, уступая место разочарованию. Это вымирающая технология. Раньше она повсеместно использовалась в 3D играх (например, в **Duke Nukem 3D** нет полигонов — одни спрайты). Потом старались спрайтами делать только многочисленные сложные объекты (деревья, траву — это стандарт). Теперь стараются вообще отказаться от спрайтов (вспомните технологическую демку от nVidia про дерево с полигонными листьями).

Ray Trace — экзотическая и сомнительная технология, при которой точки на экране образуются отсечением виртуальных лучей каркасами объектов. Вроде бы при этом снимается проблема с реалистичным освещением. Но затраты ресурсов процессора колоссальны. Насколько я знаю, эту технологию пробовали применять только в одной игре — **Seed** — четыре года назад, но проект канул в лету. Сегодня никто эту технологию возрождать не собирается.

Воксельная графика. Воксель — трехмерный аналог пикселя. Из вокселей строятся все трехмерные объекты. Это позволяет получить потрясающие результаты, особенно с биологическими объектами. Довольно много игр сделано по этой технологии. Наиболее известная — **Outcast**. Это довольно перспективная технология. Возможно, воксели станут преемниками полигонов. Единственная проблема — акселераторы пока не поддерживают воксели на аппаратном уровне.

NURBS — математически рассчитываемые трехмерные кривые плоскости. Позволяют создавать объекты высокой сложности (опять же — в основном биологические). NURBS применяются в некоторых играх, но по-настоящему они проявят себя в будущем. Основной недостаток — высокая ресурсоемкость.

Не стоит думать, что одна из этих технологий исключает другую. Например, до недавних лет был широко распространен симбиоз полигона со спрайтом. В некоторых играх полигоны совмещаются с вокселями (Delta Force, например). В Quake 3 используются NURBS (вспомните развевающиеся на ветру флаги). Но уже на данном этапе развития технологии понятно, что будущее компьютерных игр — в вокселях и NURBS.

На компакте

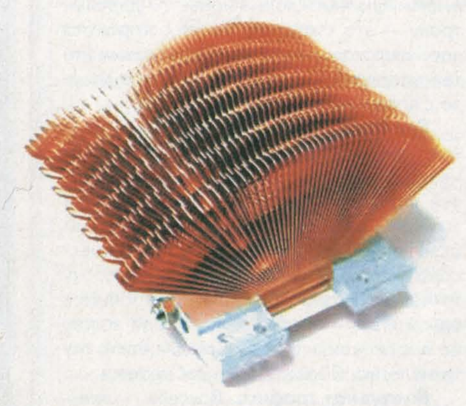
На нашем CD находится бесплатная облегченная версия 3D Max — утилита **Gmax**. В программе реализованы все основные функции полного пакета, обрезаны лишь "тонкие" функции.

Дядя Федор
fedor@igromania.ru

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Кулер-убийца

Корейская компания Zalman Tech раз и навсегда решила проблему самозащиты хардкорных железячников. Новинка, выпущенная буквально на днях и названная в честь корейского языка CNPS6500A-Cu, способна нанести травмы средней тяжести без приложения со стороны жертвы минимальных усилий. Секрет устройства в его замечательном весе — 937 грамм. Дело в том, что по корейской мифологии это число символизирует великую победу, одержанную неимоверным трудом с 937-го раза.



Так как CNPS6500A-Cu главным образом предназначен для слабых физически работников индустрии hi-tech (коих, очевидно, в Корее большинство), гениальными маркетинговыми сотрудниками компании было решено оформить его в виде кулера для модного ныне процессора Pentium 4. Девайс выполнен из сплава алюминия и меди, его радиатор снабжен целым веером тщательно заточенных ребер (берегитесь, корейские хулиганы), и стоимость составляет целых 7980 иен (что-то около $60). На данный момент CNPS6500A-Cu свободно продается в Японии (японские хулиганы, берегитесь тоже), и есть мнение, что в скором времени он достигнет опасных и неуютных берегов Москвы-реки.

Бластер-шмайстер от Creative

Чутко следуя веяниям компьютерной моды, компания Creative анонсировала собственную линейку видеоакселераторов на самом что ни на есть папском чипсете GeForce4.

Доподлинно известно, что в качестве маркетинговой основы будет использован уже зарекомендовавший себя брэнд "3D Blaster" с добавлением арабской цифры 4. Модельный ряд включает в себя 5 моделей, использующих все модификации NVIDIA NV17 и NV25: модель "начального уровня" 3D Blaster 4 MX420 (GeForce4 MX420 с 64МБ SDR памяти); более мощные модели 3D Blaster 4 MX440 (GeForce4 MX440 с 64Мб DDR памяти), 3D Blaster 4 MX460 (GeForce4 MX460 с 64Мб DDR памяти), 3D Blaster 4 Ti4400 (GeForce4 Ti4400 с 128Мб DDR памяти) и, наконец, сверхбыстрая модель 3D Blaster 4 Ti4600 (GeForce4 Ti4600 с 128Мб DDR памяти).



От себя добавлю, что видеопродукция Creative в особом представлении не нуждается и первые "серые" версии 3D Blaster расходятся, как раскаленные пирожки. Официальная же ценовая политика на данный момент выглядит следующим образом:

3D Blaster 4 MX420 — $110
3D Blaster 4 MX440 — $130
3D Blaster 4 MX4400 — $299

Цена эта пока ориентировочная и не включает в себя НДС, так что розничные варианты, скорее всего, будут отличаться на 10-15 у.е. в противоположную от покупательских надежд сторону.

BenQ — находка для шпиона

На прошедшей выставке CeBIT 2002 некая скромная и малоизвестная компания BenQ (ранее подразделение корпорации Acer — Acer Communications and Multimedia) представила миниатюрную цифровую фотокамеру DC 300 mini.

Устройство оборудовано CMOS-сенсором, весит жалкие 50 грамм (в варианте анонса — 1,7 унции) и позволяет делать не только статические фотоснимки, но и короткие видеофрагменты.



Интересен тот факт, что DC 300 mini можно использовать как web-камеру для проведения видеоконференций. С помощью интерфейса USB устройство подключается к компьютеру и позволяет передавать заснятые снимки и ролики в компьютер. Встроенный объем памяти — 8 Мб — позволяет сохранять до 107 снимков в разрешении 640x480 формата JPEG. Для удобства пользователей камера оборудована нроебольшим LCD-дисплеем, отображающим режим работы и количество заснятых/оставшихся снимков. Рекомендованная стоимость DC 300 mini — $99.

А новый iPod — находка для пирата

Компания Apple представила вторую версию своего популярного MP3-плеера iPod. Для тех, кто курит в Отрадном, поясню, что iPod — это небольшое, симпатичное и очень функциональное устройство, предназначенное, к сожалению, исключительно для платформы Mac.

Несмотря на свои игрушечные габариты и малый вес (всего 175 грамм), плеер несет в серебристом чреве самый настоящий жесткий диск объемом 10 или 5 гигабайт. Для связи с компьютером используется экзотичный для PC и рядовой на Mac интерфейс FireWire. iPod снабжен небольшим жидкокристаллическим экраном и встроенной операционной системой, позволяющей копировать/удалять/упорядочивать имеющиеся в плеере MP3-файлы. Как вариант, плеер можно использовать в качестве переносного носителя информации для обычных — "немузыкальных" — файлов. Для эстетов, романтиков и сентиментально настроенных меломанов существует возможность выгравировать на обратной стороне какую-нибудь памятную надпись (например, "Федорка здесь был"). Средняя стоимость iPod на сайте Apple составляет $399 за модель 5 Гб и $499 за 10 Гб.



В свете этой новости вполне уместно будет упомянуть об участившихся случаях воровства ПО в японских и американских супермаркетах. Суть проблемы звучит довольно забавно для российских пользователей. Дело в том, что традиционно компьютерный отдел занимает целый этаж, и даже батальону менеджеров невозможно уследить за каждым компьютером. Так как интерфейс FireWire очень быстр и позволяет подключать периферию без перезагрузки компьютера, то любой достаточно наглый и удачливый тинейджер с iPod в кармане может оперативно скачать все, что его душеньке пожелается. Даже если на компьютере нет ни одного дистрибутива, хакер все равно может утянуть уже установленное ПО, работающее без процедуры инсталляции. Таков, к примеру, MS Office XP, запускающий процедуру самовосстановления при изменении переменных окружения.

Лучше поздно, чем PDA

Очередным анонсом выставки CeBIT 2002 стала новая модель PDA от компании MSI. Новинка основана на операционной системе Windows CE 3.0 и называется весьма оригинально — MS-2500.

Сердцем, почками и геморроидальным узлом компьютера стал уже несколько устаревший и совсем немодный в свете выхода Intel XScale процессор Intel Strong ARM SA-1110 с частотой 206 МГц. Остальные характеристики КПК достаточно стандартны: 32 Мб флэш-памяти для хранения пользовательских данных и 32 Мб с прошитой ОС; сенсорный 3.5-дюй-

мовый TFT экран с разрешением 240x320 пикселей и возможностью отображения 65 тысяч цветов; два слота под карты памяти стандартов Compact Flash и SD (Secure Digital); инфракрасный порт, USB, RS-232 и встроенный микрофон.



По прогнозам некоторых скептически настроенных западных сайтов, инициатива MSI попахивает сыром "Радамер" (который с плесенью и жутко вонючий) и очень напоминает русскую народную философию "раз пошла такая пьянка!". Дело в том, что примерно год назад, на выставке Computex, компания уже объявляла о выпуске подобной модели PDA. Как видим, обещания, данные партии, MSI не выполнила. Кроме того, анонсированная конфигурация является несколько устаревшей (в реальной продаже MS-2500 появится только через несколько месяцев), и КПК продастся только при условии безоговорочно демпинговой цены.

Я вам пишу. Чего же боле?

Замученный CD Writer

Компания Hewlett Packard объявила о выпуске двух новых моделей пишущих универсальных DVD-приводов. Первый, HP DVD Writer dvd200i, представляет собой внутреннее IDE устройство и поддерживает форматы записи DVD+RW, DVD+R, DVD-RW, DVD-R, CD-R и CD-RW. Скоростная формула выглядит следующим образом: 2.4x скорость записи DVD-R/DVD+R, 2.4x скорость перезаписи DVD+RW/DVD-RW, 8x скорость чтения DVD-ROM, 12x запись CD-R, 10x перезапись CD-RW и 32x чтение CD-ROM. Список форматов, которые способен прочитать HP dvd200i, настолько велик, что приводить его особого смысла не имеет. Просто отмечу, что читает ВСЕ, что ему ни дай.

Вторая модель, HP DVD Writer dvd200e, является внешней вариацией dvd200i. Поддерживает все те же форматы записи/чтения и имеет абсолютно идентичную скоростную формулу. Особенностью модели является оригинальный спаренный интерфейс IEEE 1394/USB 2.0. Простым переключением можно легко выбрать тот или иной стандарт связи с компьютером. Такая фишка позволяет использовать dvd200e как с традиционными IBM PC, так и с альтернативными Apple Mac.

Оба привода комплектуются адаптированным набором программного обеспечения MyDVD от компании Sonic Solutions. HP DVD Writer dvd200i должен появиться в японской продаже уже в апреле по примерной цене $500. Его собрат HP DVD Writer dvd200e поступит в розничную продажу в мае по цене $600.

Отдельной строкой можно отметить анонс серийного выпуска DVD+RW и DVD+R болванок под маркой HP. Первые CD-RW диски появятся в апреле в упаковках по три штуки и цене $26. DVD+RW пойдут в продажу сразу пятерками и будут продаваться примерно за $28 (за пять штук, разумеется).

Мой плеер — настоящее Sanyo

Компания Sanyo Electric (какое, однако, неблагозвучное название) анонсировала выпуск нового цифрового аудиоплеера SSP-PD20. Новинка представляет собой достаточно стандартное на сегодняшний день устройство со 128 Мб встроенной памяти и поддержкой форматов MP3, WMA и AAC. Размеры проигрывателя достаточно малы — 43x79x18 мм, и его вес составляет всего 46 грамм.

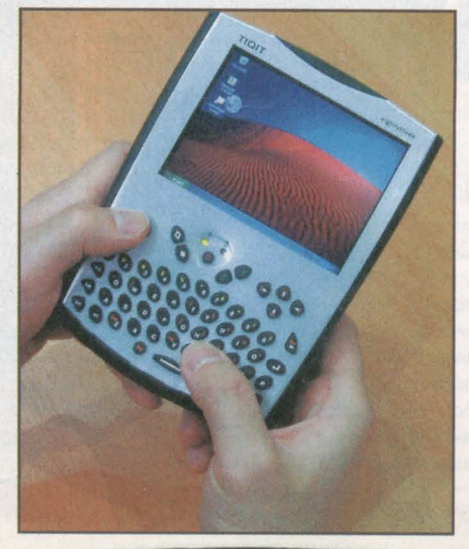
SSP-PD20 может питаться как от стандартной батарейки AAA, так и от встроенного интерфейса USB. Стоимость плеера колеблется в районе 220 американских долларов, и официально он будет объявлен уже 21 апреля.



К сожалению, в тексте анонса нет ни одного упоминания о возможностях расширения памяти модели SSP-PD20. Не хотелось бы делать печальных предсказаний, но на представленной фотографии не заметно даже намека на интерфейсный слот. Кроме того, настораживают размеры — ибо запихнуть контроллер и считывающее устройство в спичечный коробок весьма и весьма проблематично. Единственный возможный вариант — это новая спецификация флэш-карт стандарта SD/MMC (Secure Digital).

Маленький номер — "83"...

На уже не раз упоминавшейся в сегодняшних новостях выставке CeBIT 2022 очередная малоизвестная, но очень перспективная компания Tiqit Computers Inc. представила на суд публики универсальный миниатюрный компьютер — "eightythree" (то есть "83"). При взгляде на фотографию новинку так и тянет обозвать термином "PDA", ибо его размеры ненамного превышают габариты некоторых популярных моделей персональных помощников и органайзеров. Тем не менее, на картинке видно, что операционной системой для eightythree служит самая обычная версия MS Windows XP Home Edition.



По заявлению создателей, "восемьдесят третий" является самым обычным x86-совместимым продуктом, пригодным для установки любого стандартного ПО и практически любых операционных систем. Как вариант — можно инсталлировать либо Windows XP, либо Linux. Разумно предположить, что все стандартное программное обеспечение, такое как MS Office, Adobe Photoshop и самое главное — игры (возьми, дружок, Quake III в дорогу?), будет работать без дополнительной перекомпиляции и адаптации.

Реальные размеры Tiqit eightythree составляют 14x10x2.7 см, и весит он всего 600 грамм. Вместо мышки — маленький пупырышек, вроде джойстика (традиционно для ноутбуков Toshiba). Экран — сенсорный LCD TFT с максимальным разрешением 640x480 и 18-битным цветом (это 262 144 цветов, что ли?). В качестве интерфейса расширения используются слоты PCCard и SD (Secure Digital). Связь с периферией осуществляется через USB. Внутри компьютера пыхтит, тужится и напрягается процессор National Semiconductor Geode с частотой 300 МГц (или 266 МГц). Имеется возможность установки 128 или 256 Мб ОЗУ (вероятно, промышленный SDRAM с низким энергопотреблением). Для хранения данных используется жесткий диск объемом 10 Гб.

Увы, пока нет никаких данных касательно предполагаемой цены и доступности устройства. Также неизвестно, насколько мобильным окажется eightythree — т.е. сколько времени он способен проработать без подзарядки, какие элементы питания использует, и т.д.

Пресс-брифинг Seagate

Компания Seagate провела пресс-брифинг для российских журналистов, в процессе которого было предано огласке несколько весьма и весьма любопытных фактов.

Факт первый — анонс сервера хранения данных E-Z-SAN. Это функциональное решение для широкого круга корпоративных пользователей и сервис-провайдеров. Технические характеристики следующие:

- Двухканальный Fibre-Channel RAID контроллер
- Возможность установки жестких дисков Cheetah 73LP или Cheetah X15-36LP
- Однοюнитовый 816-портовый коммутатор
- Новейшее программное обеспечение от BakBone, OTG Software, Sanbolic и Vixel.

Факт второй. Представитель Seagate подробно и обстоятельно рассказал про перспективы развития маркетинговых и технологических мощностей компании и конкретно несколько слов посвятил фирменной технологии защиты 3D Defense (DDD - Drive Defense, Data Defense, Diagnostic Defense). Суть ее заключается в четко специализированной трехуровневой системе, контролирующей целостность данных на этапах транспортировки, установки и эксплуатации.

Факт третий — анонс нового бюджетного накопителя на магнитных лентах Hornet 40. Новинка предназначена для организации персональных системы хранения данных начального уровня. Hornet 40 будет поставляться в двух вариантах — с ATAPI и с USB 2.0 интерфейсами. По своим характеристикам устройство на порядок превосходит популярную модель Hornet 20, получившую широкое распространение в нашей стране. Стоимость внутренней ATAPI-версии составит сумму порядка $369, внешней USB 2.0 — порядка $399. ■

Nightingale
bs-nightingale@mail.ru

Материнская плата Jetway i402

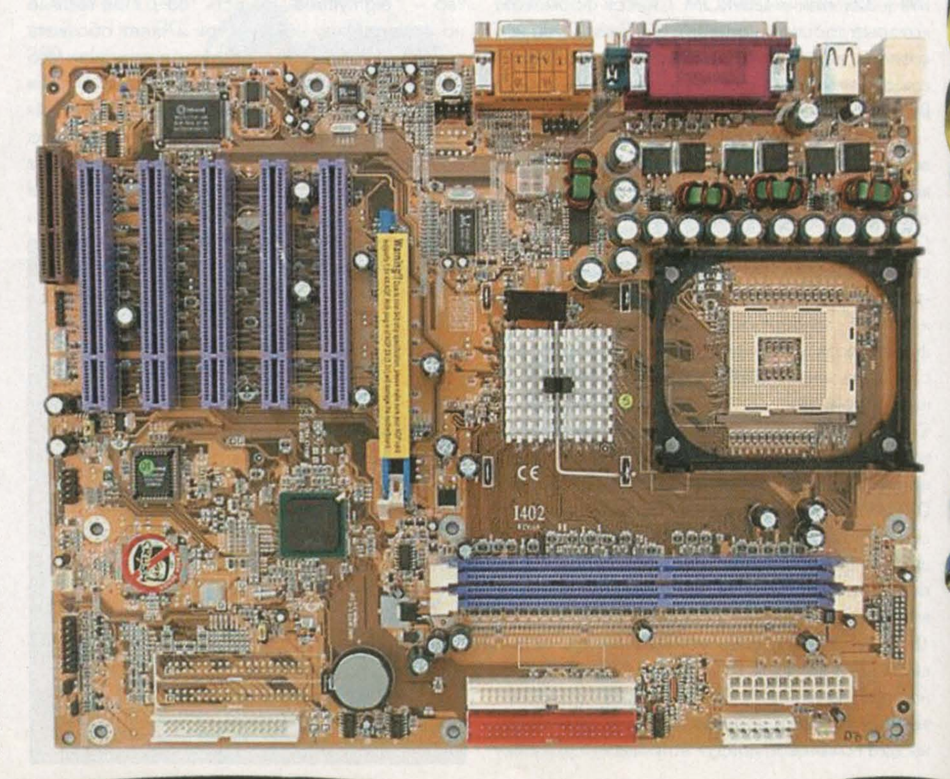


Время, когда геймеры, покупающие Pentium 4, вынуждены были выбирать между дешевым, но тормозным SDRAM и быстрым, но жутко дорогим RAMBUS, благополучно минуло. Благодаря благонаправленному вселенскому замыслу в настоящее время активно появляются, плодятся и размножаются материнские платы на новом чипсете i845D с поддержкой памяти DDR SDRAM. В частности, уже известная читателям тайваньская компания JetWay представила модель под кодовым названием i402. О ней, собственно, и наш рассказ.

Внешний вид и комплектация

Итак, начнем. Коробка — стандартная, то есть квадратная с картинкой и оптимистичным девизом "The Brand you can trust" на борту. Открываем — внутри сама материнская плата, комплект шлейфов и CD с драйверами. Порадовала специальная веревочка на шлейфе, с помощью которой можно тянуть не за сам провод, а за пластмассу с контактами. В моей практике был случай, когда, не рассчитав богатырской мощи, я просто выдрал шлейф из этой самой планки. Короче, мелочь, а удобно. На материнской плате был замечен разъем под встроенный RAID-контроллер, хотя на самой плате его нет. Посадочное место закрыто наклейкой Anti-Crush-Design. Из инструкции стало понятно, что RAID есть только в моделях i402R. Немного расстроило расположение IDE-разъемов, так как они находятся непосредственно в том месте, где обычно ставится винчестер, так что шлейф скручивается и соединяется с материнской платой неохотно, противоестественным и неудобным способом.

Обратная сторона платы неожиданно оказалась враждебно колючей, что, впрочем, никак не повлияло на производительность и функциональность, а просто добавило толику удивления в общее смутное и окончательно не сформировавшееся впечатление. Кстати, разъем котроллера IDE (тот, который ATA-100) оказался не синего, как принято, а провокационно красного цвета. В подражание ему вся материнская плата изукрашена, как новогодняя елка. В инструкции сказано, что встроенный BIOS на плате (часть программы в BIOS, а часть в виде исполняемого файла) укомплектован специальным программным модулем Recovery Genius, который загружается непосредственно перед операционной системой и позволяет защищать информацию на жестком диске. В качестве функционального довеска наличествует утилита Magic BIOS, позволяющая обновлять BIOS непосредственно из операционной системы Windows без нудной процедуры перезагрузки в DOS. Возможность эта достаточно удобная, если, конечно, не учитывать некоторую потенциальную вероятность сбоя при обновлении в столь известной своей



надежностью ОС. На плате имеется 2 DIMM-разъема под память DDR SDRAM с возможностью установки до 2-х гигабайт ОЗУ.

Установка

При установке Windows во всей красе проявила себя утилита Recovery Genius. После первоначальной установки файлов на винт эта утилита категорическим тоном не позволила Виндовозу обновить Master Boot Record, так что из-за этого ее даже пришлось усыпить (в смысле — отключить).

Первое наблюдение после окончания инсталляции ОС — это полное (и надо сказать, весьма приятное) отсутствие каких бы то ни было конфликтов оборудования. В первую очередь это касается встроенного AC'97 звука, как правило, не воспринимаемого драйверами операционки по умолчанию.

В общем и целом, после трех дней тестов можно смело сказать, что плата работает стабильно и практически без тормозов. При загрузке POST появляется статистика с текущими параметрами системы — температура материнки, процессора, напряжение и т.д. Все это дело по-фирменному называется PC Health Monitoring On Post Screen. На мой взгляд, действительно нужная и оригинальная функция (о чем также упоминал коллега Антон a.k.a. NiTRO в своей статье *"Цена производительности"* в №4 (55) 2002).

Приятно, что у компании JetWay имеется свой собственный русскоязычный сайт — www.jetway.ru. Всякий желающий сможет найти там драйвера, обновления BIOS, электронные мануалы, бесценную информацию о компании и т.д. Налицо забота о покупателе, хотя за самыми свежими дровами и биосом я бы лично рекомендовал обращаться на официальный сайт, так как российские веб-мастера не очень-то заботятся о своевременном обновлении.

Тестирование

Конфигурация тестового стенда:

Процессор:	Intel Pentium 4 1400 МГц
Мат. плата:	Jetway i402 (i845D)
Память:	256 DDR Hyundai
Видео:	GeForce 2 Pro 32 mb DDR
Звук:	Creative Livel 5.1 Player
Винт:	IBM Desktar 60 XGP 40 gb

Для сравнения была взята система на базе AMD Athlon:

Процессор:	Thunderbird 1400 МГц
Мат. плата:	Chaintech 7KJD
Память:	256 DDR Hyundai
Видео:	GeForce 2 Pro 32 DDR
Звук:	Creative Livel 5.1 Player
Винт:	IBM Desktar 60 XGP 40 gb

Сразу отметим, что тестирование в данной конфигурации является весьма условным. Ибо разные платформы, разные чипсеты и разный производитель. Результаты тестов следует интерпретировать как сравнение со средней системой на базе работающего на одной частоте (1400 МГц) ЦПУ AMD Athlon и памятью DDR SDRAM.

Тест 1. 3DMark 2001

Был запущен со следующими параметрами: Resolution 1024x768 32bit, Texture Format Compressed, FSAA Disabled, Z-Buffer Depth 24bit, Frame Buffer Double, Rendering Pipeline, 3D Hardware T&L

Jetway i402+P4	**3789 3Dmarks**
Chaintech 7KJD+Athlon	3664 3Dmarks

Тест 2. Quake III Arena (Demo1, 640x480)

Jetway i402+P4	**149.7**
Chaintech 7KJD+Athlon	148.1

Однозначный вывод сделать довольно трудно. Без сомнения, плата показала себя с неплохой стороны, и можно смело сказать, что она стоит своих (кстати, довольно-таки скромных) денег. Несмотря на мою врожденную подозрительность к малоизвестным брендам, могу заявить, что надежность и стабильность материнки находятся на приятно высоком и стабильном уровне. Отдельный и безоговорочный плюс — это цена. В розницу i402 можно приобрести в среднем за 105-110 у.е.

Из минусов можно отметить неудобное и каверзное расположение разъемов, а также недостаточный промоушен бренда со стороны JetWay. Многих покупателей может оттолкнуть малая известность марки.

Плюсы:
+ Стабильность работы
+ Доступная цена (105-110)
+ Производительность

Минусы:
- неудобное расположение разъемов
- все еще малая известность марки

Спецификация:

❏ Поддержка Socket 478 и 400МГц системной частоты шины
❏ Чипсет Intel 82845 Brookdale и 82801BA (ICH2)
❏ Поддержка ATA 100
❏ Поддержка DDR 184-пиновых модулей с установкой памяти объемом до 2 Гб
❏ Шина AGP 4x
❏ 5 PCI слотов
❏ Встроенный звук AC'97
❏ Бездажмперный режим конфигурации через меню BIOS
❏ PC Health Monitoring On Post Screen — встроенная программа мониторинга параметров системы. ■

Разгон

Отдельно хотелось бы рассказать о возможностях разгона, предоставляемых этой материнской платой.

Стартовые параметры следующие:

➲ частота памяти 133 МГц (266, т.к. память DDR);
➲ частота шины 100 МГц (не забываем, что у нас "Quad Pumped Bus", то есть истинная частота шины 400 МГц);
➲ коэффициент умножения 14.0 (зафиксирован как везде и всегда);
➲ частота процессора 1400 МГц.

Для начала была выставлена частота шины в 103 МГц, после чего частота процессора увеличилась до 1440 МГц, а нагрев CPU составил 34 градуса. Windows XP успешно прогрузилась и проработала некоторое продолжительное время, в течение которого на компьютере гонялись Quake III, SiSoft Sandra и Aquamark. Ни малейшего сбоя или зависания зафиксировано не было. Для определения температуры использовалась программа Winbond HW Doctor, найденная на диске от материнской платы. При повышении частоты до 104 МГц температура не увеличилась, частота же процессора поднялась до 1460.

В принципе, диапазон частот в настройках BIOS позволяет изменять частоту аж до 200 МГц (может, кто и попробует?). Мой личный рекорд составил 111 МГц на шине и 137 МГц на памяти. При этом частота ЦПУ составила 1550 МГц (т.е. прирост уже порядка 150), а температура на ядре повысилась до 36 градусов. Далее мы решили не продолжать, дабы не отнимать хлеб насущный у рубрики *"Разгон"*.

Конечным итогом разгона можно считать рецензию о принципиальной возможности среднего разгона на данной модели материнской платы.

Благодарности

За предоставленную материнскую плату и тестовый стенд благодарим наших постоянных спонсоров и друзей — компанию *"Атлантик Компьютерс" (www.atlantic.ru)*, по совместительству являющуюся официальным дистрибьютором компании JetWay *(www.jetway.ru)* на российском рынке.



Антон Логвинов
(fx@igromania.ru)

ЧЕТВЕРТАЯ ГЕНЕРАЦИЯ ПРЕДЕЛА СОВЕРШЕНСТВА

Тестирование GeForce4 MX440

Не успела прогреметь по прилавкам длиннющая, как товарный состав, линейка Titanium, как NVIDIA вновь ошарашила всех выпуском новой серии видеокарт под общим лейблом GeForce4. Причем на этот раз маркетинговые специалисты компании решили не размениваться по мелочам и выпустили в свет сразу шесть (!) моделей, призванных заполнить ВСЕ сегменты рынка, от бюджетного класса до hi-end.

Сегодняшняя статья призвана ознакомить читателей с общей информацией по всем представителям новой линейки GeForce4, а также дать подробный анализ практической профпригодности конкретной модели GeForce4 MX440.

Прогресс и маркетинг

Не секрет, что компания NVIDIA всегда славилась среди знающих людей своим оригинальным, запутанно-жуликоватым, и потому очень успешным маркетингом, однако в этот раз ей удалось перехитрить самое себя. Если фишки с впариванием незадачливым потребителям одних и тех же продуктов под разными именами еще воспринимались нормально, то нынешняя подстава любимой всеми конторы обещает быть самой масштабной за всю историю индустрии. Дело в том, что бородатые дядьки из NVIDIA прозвали славным именем GeForce4 не отдельно взятый чипсет, как в случае с предыдущими продуктами (GeForce3, например), а целую линейку карт, основанных на двух совершенно разных чипсетах — NV17 и NV25:

GeForce 4 Ti4600 — NV25, ядро 300 МГц, память 128 Мб 325(650) МГц 128 бит DDR. Преемник GeForce3 Ti500, флагманская модель, равной по производительности которой на рынке нет и в ближайшее время не предвидится;

GeForce 4 Ti4400 — NV25 (275 МГц), память 128 Мб 275(550) МГц 128 бит DDR. По славной традиции, кастрированная версия топовой модели линейки (имеется в виду Ti4600). Обещает занять нишу обычного GF3;

GeForce 4 Ti4200 — NV25 (225 МГц), память 128 Мб 250(500) МГц 128 бит DDR. Обещает сменить на боевом посту Ti200 и одновременно стать самой доступной картой на основе NV25. Выйдет эта карта не раньше, чем через два месяца, так как в противном случае NVIDIA натурально убьет продажи GeForce3 Ti500;

GeForce 4 MX460 — NV17 (300 МГц), память 64 Мб 275(550) МГц 128 бит DDR. Преемник GeForce2 Ti, призван занять нишу бюджетных продуктов;

GeForce 4 MX440 — NV17 (270 МГц), память 64 Мб 200(400) МГц 128 бит DDR. Самый уверенный претендент на звание народной карты;

GeForce 4 MX420 — NV17 (200 МГц), память 64 Мб 166 МГц 128 бит SDR. Что-то вроде Riva Vanta образца 2002 года. Судя по характеристикам — модель совсем убогая и предназначенная в основном для диких и неграмотных ламеров, реагирующих исключительно на громкий лейбл.

В соответствии с референс-дизайном все карты на базе NV25 комплектуются 128 Мб памяти, а NV17 — 64 Мб. Тем не менее, вероятен вариант, при котором очумелые ручки разработчиков немного подправят план NVIDIA и выпустят в свет MX440 с 128 Мб конфигурации или, скажем, MX420 с 32 Мб на борту (или Ti4600 с 256 Мб !).

Таким образом, налицо полноценная замена всему существующему на данный момент модельному ряду от NVIDIA. И все, казалось бы, идет неплохо (в конце концов, чего плохого в обновлении линейки?), если бы за столь благими намерениями не крылось банальное стремление оболванить среднестатистического потребителя. Ведь он — потребитель, наивная душа — приучен к тому, что приписка "MX" к имени "GeForce4" означает "дешевый GeForce4", а никак не "недо-почти-GeForce4-который-на-самом-деле-GeForce2". Всякие "суперсэмплинги", "антиалиазинги" и количество конвейеров с nFiniteFX Engine ему, мягко говоря, по барабану — он знает папское слово GeForce, и чем значительней рядом с ним цифра, тем лучше. Конечно, формально NVIDIA никого не обманывает, но расчет сделан именно на путаницу и устаканившиеся стереотипы. Закрываю глаза и вижу перед собой эпическую семейную трагедию: отец семейства приходит домой и с порога радостно заявляет своему отпрыску: "Сынок, а я тебе тут твой этот, ну, как его там... гифорс четыре принес, что ты просил!" Дите радостно бросается в объятья красивой коробочки, производит установку, запускает DOOM 3 (как вариант, Kreed) и тут же начинает биться в жестокой истерике... Почему и зачем — читайте ниже.

NV17 и NV25

А действительно, почему? Внимательного читателя уже должны были насторожить слова "преемник GeForce2 Ti" в описании GeForce4 MX. Но давайте не будем торопиться и передвинемся сначала немного назад по временной шкале — восстановим, так сказать, хронологию чипсетов.



Итак, чипсет NV10 (он же GeForce 256) стал первым в мире GPU (графическим процессором) для PC-платформы, в свое время совершив маленькую, но очень показательную революцию на рынке видеокарт. Это был первый чипсет, который полностью брал на свои, кажущиеся сейчас уже хлипкими плечи обсчет 3D-сцен (до этого все геометрические вычисления производились центральным процессором и на блюдечке с голубой каемочкой подавались видеокарте, которая на их основе выполняла процессы наложения текстур и т.д. до вывода картинки).

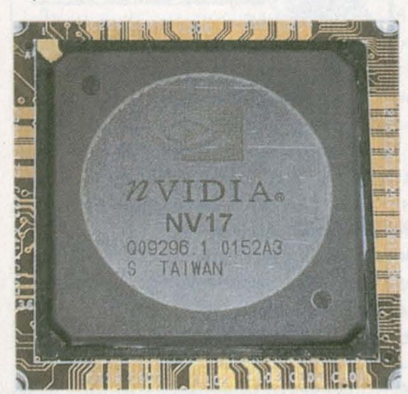
Одновременно со словами GeForce и GPU слух покупателя потревожили такие доселе незнакомые термины, как T&L (трансформация и освещение) и Full Screen Antialiasing (полноэкранное сглаживание, FSAA).

Затем появился NV15, более известный нам как GeForce2. Никакой революции он не совершил и был скорее об-

каткой разработанных ранее технологий. Именно на GF2 мы смогли наконец насладиться полноценным и полноэкранным анти-алиасингом без катастрофической потери fps, а также ощутить всю полезность и красоту аппаратного освещения. На основе чипсета были выполнены уймы разнообразных модельных модификаций практически для всех секторов рынка (GTS, MX200/400, Pro, Ultra, Ti, Personal Cinema). В соответствии со статистикой — это самый популярный чип среди отечественных геймеров.



Следующее поколение, чип NV20, был, наверное, самым ожидаемым продуктом за всю историю NVIDIA. GeForce3 с чистой совестью можно назвать самой культовой и революционной карточкой за всю историю фирмы. О производительности чипа ходили просто легенды, а страшным словом "шейдер" опытные железячники пугали своих непослушных детей. Помимо этих безоговорочно революционных новшеств, в NV20 наконец-то появился по-настоящему доступный FSAA и качественно новая анизотропная фильтрация.



Герой нашего романа, NV17, изначально разрабатывался для X-Box, однако в силу каких-то причин был уволен, и его место в консоли занял другой чип — модификация GeForce3. В соответствии с исходными планами NVIDIA процессор NV17 является своего рода эволюцией и одновременно полноценной заменой чипсету NV15 (то бишь GeForce2). Он работает на более высоких частотах ядра и памяти, нежели любой представитель линейки GeForce2 (300 МГц против 250 у GeForce2 Ti — ядро и 275 против 200 — память), но по устройству внутренней архитектуры никаких изменений не претерпел (один блок T&L, два конвейера закраски, по два текстурных блока на каждом). Таким образом, карты на базе GeForce4 MX не поддерживают самое главное и революционное новшество GeForce3 — пиксельные шейдеры, а также чуть менее революционные 3D-текстуры (см. материал ***"Сила Четырех"*** в №3(54) 2002). Соответственно, степень применения карты значительно ограничена. Все разрабатывающиеся сейчас 3D-движки последнего поколения (DOOM 3, Unreal II, Kreed) базируются именно на шейдерах и без их поддержки теряют ровно 100% своей революционности. Именно об этом предупреждает нас великий Папа Кармак (см. врезку).

В качестве небольшой и абсолютно неутешительной компенсации NV17 имеет нам предложить аппаратный декодер MPEG2 вкупе с системой динамического управления питанием. Оба новшества явно обязаны своим происхождением X-Box, ибо для настольного ПК с мощным процессором их полезность кажется более чем сомнительной. И кстати, обе фишки отсутствуют у "истинного GeForce4" — NV25.

NV25, как вы уже догадались, является логическим продолжением и эволюционным развитием всего того хорошего, что было в свое время заложено в GeForce3. Все, что мы имели в NV20, здесь идет с припиской "2" — nFiniteFX II Engine, Lightspeed Memory Architecture (LMA) II и т.д. (как в свое время было с TNT/TNT2 и GeForce 256/2).



Несмотря на принципиальные различия NV17 и NV25, NVIDIA все же решила внести в их дизайн некоторые общие архитектурные особенности. Обе карты имеют два независимых контроллера отображения (CRTC), что означает принципиальную возможность вывода двух независимых по разрешению и содержанию источников на любые доступные приемники сигнала. Также имеются два полноценных, интегрированных в кристалл, 350 МГц RAMDAC, что сильно отличается от устройства GeForce2 MX, где на платах с возможностью TwinView второй RAMDAC был внешним (с частотой 270 МГц). Для полноты картины в чип интегрированы два TDMS-передатчика для DVI-интерфейса.

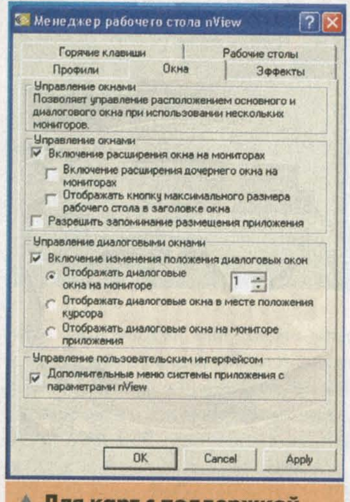


Не въехавшим в предыдущие три предложения объясняем проще. Теперь к карте спокойно можно подключить два монитора, причем как ЭЛТ, так и LCD. Тут стоит оговориться, что все имеющиеся сейчас на рынке карты не обладают обещанным выходом для второго монитора — единственным объяснением этому может послужить желание производителей выпустить позднее еще раз те же платы, но по более высокой цене, не особо при этом потратившись. Еще стоит отметить полную интеграцию в чип интерфейсов TV-out (обязанности TV-in по-прежнему возложены на плечи внешнего кодировщика).

Самое полезное, что досталось MX от старшего собрата, помимо полноценной двухголовости — это новый, значительно более шустрый контроллер памяти, а также новые технологии увеличения пропускной способности памяти (давняя и вечная проблема всех GPU). К последним относятся: сжатие и быстрая очистка Z-буфера, усовершенствованный алгоритм отброса невидимых поверхностей (Z Cull HSR, аналог очень эффективного решения от ATI — Hyper Z II), новые виды анти-алиасинга (в частности, Accuview, пришедший с GeForce3, и совершенно новый 4xS) и многое другое. В теории подобные нововведения могут помочь NV17 увеличить отрыв производительности от простых смертных GeForce2 Ti, и установка 64 Мб памяти здесь вполне оправданна (как известно, аналогичные объемы памяти на GeForce2 MX не давали ровно никаких результатов, кроме более высоких показателей продаж оных; все упиралось в низкую пропускную способность памяти).

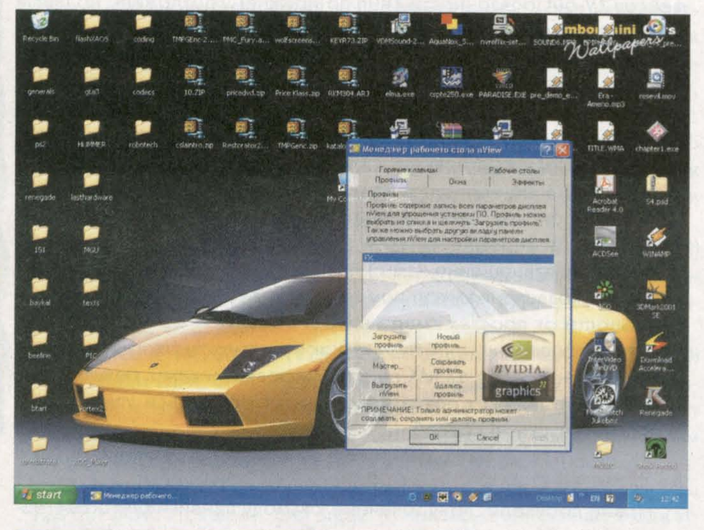
Новые драйвера

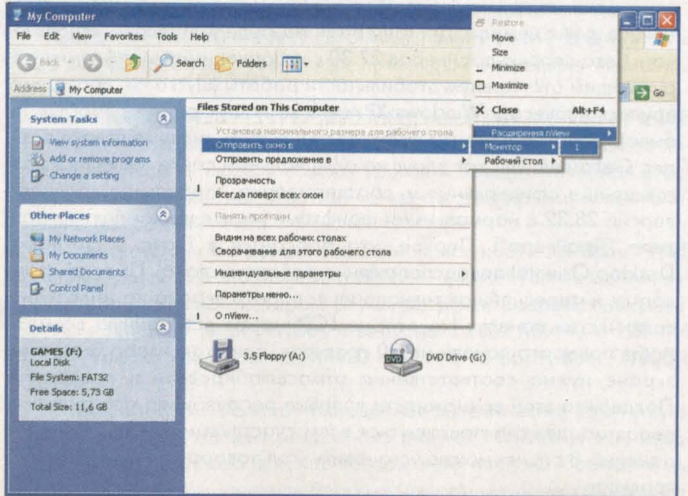
Новые драйвера, приуроченные к выходу линейки GeForce4, заслуживают отдельного разговора, ибо новшеств и приятных сюрпризов в них немало. Долгое время мы были вынуждены использовать бета-версию драйверов 27.30 с испорченными шрифтами и удручающим отсутствием стабильности работы (шутка ли, дрова умудрились подвесить Windows XP, чего за нашу практику вообще не было). И, признаться, мы уже хотели накатать гневные строки в адрес GeForce4 MX, как вдруг на официальном сайте появились долгожданные официальные и, соответственно, стабильные драйвера версии 28.32 с нормальными шрифтами (ищите на компакте в разделе ***"Драйвера"***). Первое, что бросается в глаза — закладка Desktop Orientation (расположение рабочего стола). Под ней скрывается интереснейшая технология поворота экрана на жидкокристаллических панелях (некоторые LCD имеют встроенную возможность поворота панели на 90 градусов, при этом изображение на экране нужно соответственно отмасштабировать и повернуть). Поддержка этой возможности впервые реализована аппаратно и, вероятно, должна приглянуться всем счастливым обладателям TFT панелей. В опциях можно установить угол поворота — 90, 180 и 270 градусов.

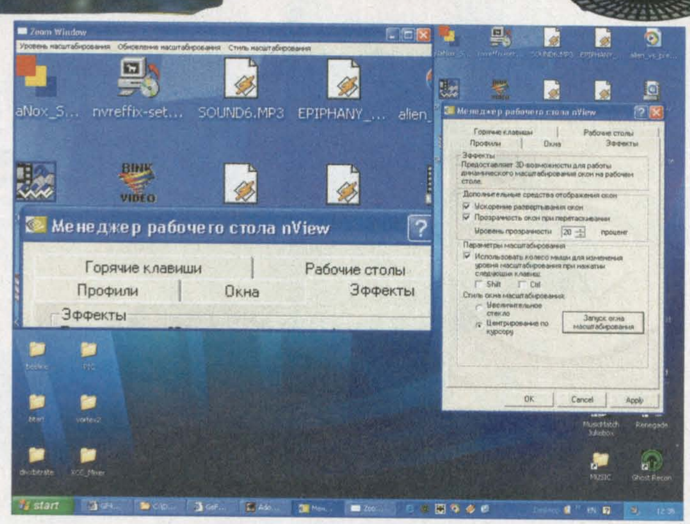


▲ **Для карт с поддержкой двухголовости имеется еще уйма дополнительных настроек, позволяющих менять расположение окон на разных мониторах.**

Дополнительно покопавшись в драйверах, мы нашли обещанный прогрессивный режим анти-алиасинга под названием **4xS**. Его работу мы рассмотрим отдельно в грядущем обзоре полноценного **GeForce4** на чипе **NV25**. Сейчас же нас больше всего интересует новая технология **nView**, пришедшая на смену старому **TwinView** (реализованному в **GeForce2 MX**). Ее представляют два раздела — собственно **nView Display** и **Desktop Manager** (менеджер рабочего стола) в закладке **Desktop Utilities** (утилиты рабочего стола). Первая часть абсолютно идентична **TwinView** для **GeForce2 MX** (кое-где даже забыли переименовать, периодически натыкаешься на фразу "TwinView позволяет...") и призвана предоставить пользователю контроль над режимами перенаправления видеосигнала. Можно клонировать содержание первой головы на вторую, растянуть экран по горизонтали и вертикали и т.д. Но! Если в случае с **GeForce2 MX** применение подобной технологии ограничивалось возможностью одновременно выводить какой-нибудь фильм на телевизор и печатать при этом в **MS Word**, то теперь ей нашлось более достойное применение, а именно — полноценная работа на двух мониторах (мечта каждого журналиста). Отметим, что дизайн **PCB** не позволяет одновременно разместить на карте два аналоговых выхода и **TV-in**, так что при покупке следует определиться — либо видеовход, либо второй монитор.







Теперь о том, что же такое **Desktop Manager**. Сия штука работает на всех картах от **NVIDIA** и предоставляет целый комплекс удобных утилит для управления рабочим столом. В частности, можно создать до **32** виртуальных рабочих столов и для каждого установить свои настройки, задать горячие клавиши и назначить спецэффекты (например, увеличение определенной части рабочего стола, прозрачность окон, быстрое развертывание меню в **Start**), а потом сохранить созданный профиль.

Любопытен тот факт, что **nView** способен интегрироваться в виндовозный **Explorer**, после чего, по нажатию правой кнопки мыши, пользователь может сделать с нужным окном **Windows** все, что пожелает. Захотели вывести окно **Internet Explorer**'а на другой монитор? Да ради бога! Клик правой кнопкой, затем клик по пунктику в менюшке — и окно уже улетело на другой экран!



▲ **С драйверами поставляется подробный мастер установки, который позволяет поэтапно настроить работу nView.**

Чудеса унификации

Как мы уже упоминали, к нам на тестирование поступила пока только одна карта на основе **NV17** — **GeForce4 MX440** (тестирование **NV25** ждет вас в ближайших номерах). Неудивительно, что к нам в руки попала именно эта карта, так как на момент написания данной статьи в московских магазинах она была единственным вариантом с лейблом **GeForce 4**. Кроме того, цена и сводный набор характеристик этой модели позволяют напророчить ей славное будущее и должность новой "народной карты".

Карта, попавшая нам в руки, принадлежит паяльнику компании **Gainward** и длинно зовется: "**GeForce4 PowerPack! Pro600/TV Golden Sample**". Наш цех уже имел честь ознакомиться с творчеством данной компании, и, можно сказать, лично пронаблюдал стремительный взлет от почти **NONAME** уровня до планки общепризнанных фаворитов рынка (**Leadtek, Creative, Asus**). Для сравнения мы выбрали наш традиционный и уже заезженный до царапин на текстолите **Gainward GeForce3 PowerPack!!!**, а для полноты картины добавили **ASUS GeForce2 MX400** с **64** Мб памяти. Последний хоть и далек по производительности от **GeForce2 Ti**, но в качестве свидетеля и понятого вполне подходит.

Коробка **GeForce4 PowerPack! Pro600/TV Golden Sample** полностью следует стандартному дизайну от **Gainward** и несет на своем квадратном и картонном теле весьма интересную информацию. Воспользовавшись неразберихой вокруг **GeForce4** и **GeForce4 MX** и умно развив идею **NVIDIA**, хитрые ребята из **Gainward** сделали ОДИН бокс для всей своей линейки **GeForce4**. Естественно, на картонке изображена самая старшая карта семейства — **GeForce 4 Ti4600**, и все перечисленные "features" относятся именно к ней, а не к **MX440**. Для очистки совести коварные девелоперы мелким шрифтом приписали отмазку, что, мол, "карта, лежащая внутри, может не обладать перечисленными возможностями".

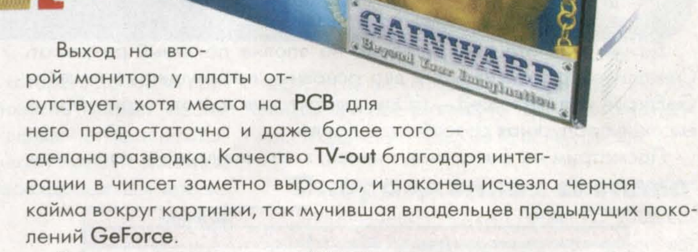
Единственный способ распознать модель платы, не открывая коробки, — это прочесть малюсенькую и неприметную наклейку с названием чипсета.

Внешний вид

Сама видеокарта выглядит стильно — привычный для Gainward ярко-красный текстолит украшен оригинальным кулером в виде цветка. Радиатор в результате такого полета дизайнерской мысли вышел очень маленьким, но так как для NV17 в принципе не требуется интенсивного охлаждения — он со своей задачей справляется.

Карта комплектуется памятью производства Samsung со временем выборки 4 нс. Частота работы видеокарты 290/200 (400) МГц, но по традиции серии Golden Sample, в фирменной утилите ExpertTool от Gainward можно выставить экстремальный "Turbo" режим работы — 290/220 (440) МГц. Кстати, обратите внимание на то, что даже в обычном режиме ядро разогнано практически до номинала карт GeForce4 MX 460.





Комплектация карты, как всегда, скромная:

- руководство пользователя;
- диск с драйверами;
- диск с плеером WinDVD;
- переходник на composite;
- фирменная наклейка Gainward.

Внимание на последний пункт. Возникает ощущение, что Gainward решила пойти проторенным путем и таким нехитрым образом обозначить свой брендовый статус. Не хотелось бы придираться, но, по сложившейся традиции, для получения лейбла "бренд" желательно еще чего-нибудь в коробочку положить. AquaNox, например, или там Sacrifice...

Качество 2D нас традиционно порадовало. С 3D же оказались сплошные проблемы. В одних приложениях неожиданно появлялся мусор, в других — исчезали полигоны и отрубалось освещение. Как вам, например, 3DMark2001, в котором вместо псевдо-Нео бежит его отражение в полу?.. Как выяснилось позже, проблема была в BIOS'е карты. Gainward оперативно выложила на свой сайт новую версию прошивки, и на данный момент проблему можно считать решенной.



Что сказал Кармак...

Наверное, многие наслышаны о скандальном заявлении господина Кармака из id Software, который якобы назвал GeForce4 самым последним отстоем. Так вот, "Железный цех" спешит вас обрадовать — причина подобного заявления кроется в банальном незнании отечественными журналистами английского языка. Выскажу даже предположение, что во всем виноват один очень известный отечественный сайт, где эта ошибка впервые появилась и новости с которого мигом размножились на сотни других. Что тут сказать, даже наш новостник дал маху в прошлом номере — приносим, кстати, за него свои извинения. Так что же на самом деле сказал Кармак? Да все просто. Он выразил абсолютно ту же мысль, что и мы, дословно: *"to call NV17 GeForce4 MX is really sucks"*. Что примерно переводится как "называть NV17 четвертой Г-силой очень и очень нехорошо! Не покупайте ихних слонов..."

Выход на второй монитор у платы отсутствует, хотя места на PCB для него предостаточно и даже более того — сделана разводка. Качество TV-out благодаря интеграции в чипсет заметно выросло, и наконец исчезла черная кайма вокруг картинки, так мучившая владельцев предыдущих поколений GeForce.

Качество встроенного MPEG2-декодера нам оценить не удалось. Дело в том, что его функции не поддерживает пока ни один из известных плееров (WinDVD, PowerDVD), а собственный плеер от NVIDIA (nVDVD) еще не готов к использованию. Надеемся, что когда вы будете читать эти строки, ситуация уже будет исправлена и плеер будет доступен для скачивания на официальном сайте *www.nvidia.com*.

Тестирование

Пострадавший во время прошлого тестирования стенд снова в строю, и мы готовы представить вам его конфигурацию:

- **Процессор:** AMD Athlon XP 1800+ (1533 MHz)
- **Системная плата:** EpoX 8KHA+ (VIA KT266A)
- **Оперативная память:** 512 MB DDR SDRAM PC2100
- **Жесткий диск:** Maxtor 40Gb, ATA133, 7200 об/мин.
- **Операционная система:** Windows 98 SE
- **Монитор:** Samsung SyncMaster 700IFT (17")
- **Драйвера:** nVidia Detonator XP Win9x-Me v28.32

Тестирование проходило с помощью пакета 3DMark2001 Second Edition, а также на играх Serious Sam: The Second Encounter и Return to Castle Wolfenstein. AquaNox и другие передовые тесты мы не использовали по понятным причинам. Wolfenstein замерялся на демке checkpoint.dm_57, которая входит в комплект программы Wolf Demo Player 1.03, при максимальных настройках. Serious Sam показывал все свои способности по загрузке видеокарт на Grand Cathedral Demo, входящей в стандартную поставку игры. Тест 3DMark2001SE проходил при полных настройках, тесты с использованием шейдеров были отключены. Анизотропия была отключена. Все тесты проводились в разрешении 1024x768 в 32-битном цвете.

3DMark2001 Second Edition

3DMark2001SE — синтетический тест, и, как следствие, его результаты далеки от реальных. Тем не менее, соотношение производительности карт прослеживается очень четко.

	Game1 — Car Chase		Game2 — Dragothic		Game3 — Lobby	
	Low Detail	High Detail	Low Detail	High Detail	Low Detail	High Detail
Gainward GeForce4 MX440	101	44	90	46	97	50
Gainward GeForce3	109	45	104	58	113	55
ASUS GeForce2 MX400 64Mб	50	24	55	28	52	29

GeForce4 MX440 показал себя очень достойно, немного отстав от обычного GeForce3 и просто-таки убив своего предшественника. К сожалению, у нас не было под рукой карты на GeForce3 Ti200, но, по всей видимости, производительность GeForce4 MX440 находится на его уровне, опережая GeForce2 Ti. Перейдем к следующему тесту — на скорость закрашивания.

	FillRate (Single Textured) MTexels/s	FillRate (Multi Textured) MTexels/s
Gainward GeForce4 MX440	420.3	560.7
Gainward GeForce3	661.1	1362.2
ASUS GeForce2 MX400 64Мб	229.0	390.6

Аналогичная ситуация. Правда, отставание GeForce4 MX440 здесь довольно серьезно, но оно легко объяснимо. Как мы уже писали выше, чип NV17 сохранил архитектуру GeForce2 (два конвейера закраски, по два текстурных блока на каждом), что, собственно, и мешает ему продемонстрировать достойный филлрейт.

Следующий тест — многополигональная сцена.

	HighPoly Count (1 light) MTriangles/s	HighPoly Count (8 lights) MTriangles/s
Gainward GeForce4 MX440	27.5	7.0
Gainward GeForce3	22.6	5.2
ASUS GeForce2 MX400 64Мб	14.7	2.9

Да уж, немного неожиданный, но вполне понятный результат. Отчетливо прослеживаются два основных преимущества линейки GeForce4 над GeForce3 — бОльшая тактовая частота ядра и более высокая пропускная способность памяти.

Посмотрим на финальные оценки, выставленные им после всех тестов.

	3D Marks
Gainward GeForce4 MX440	5593
Gainward GeForce3	6444
ASUS GeForce2 MX400 64Мб	3188

Return to Castle Wolfenstein

Перейдем к игровым тестам.

В этот тест мы добавили результаты GeForce3 Ti500, полученные в прошлых тестах "Мании" на аналогичной конфигурации компьютера. Участие GeForce2 MX400 здесь бессмысленно.

	FPS
Gainward GeForce4 MX440	93
Gainward GeForce3	106
ASUS V8200T5 (GeForce3 Ti500)	115

Как ни удивительно, результаты 3DMark2001SE по большому счету подтверждаются. Карта немного отстает от GeForce3, демонстрируя производительность примерно на уровне Ti200.

Serious Sam: The Second Encounter

Вторая часть "Сэма" оказалась еще более качественным бенчмарком, чем первая. Чем мы не замедлили воспользоваться.

	FPS
Gainward GeForce4 MX440	61
Gainward GeForce3	67
ASUS V8200T5 (GeForce3 Ti500)	69
ASUS GeForce2 MX400 64Мб	31

Ничего нового этот тест нам не открыл. Просто еще одно подтверждение уже полученных результатов.

Практически во всех наших тестах мы видим одну и ту же картину — производительность GeForce4 MX440 находится на уровне чуть ниже GeForce3 и примерно соответствует GeForce3 Ti200. Продолжая мысль, можно предположить, что производительность GeForce4 MX460 будет где-то на уровне GeForce3 или чуть выше.

Выводы

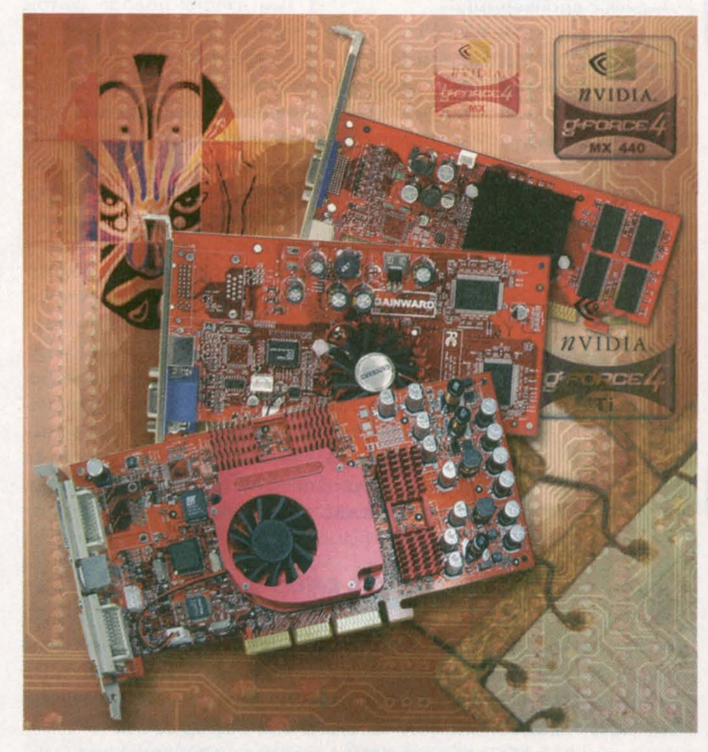
Думаю, ни у кого не остается сомнений в том, что линейка GeForce4 MX своим появлением не оставляет никаких шансов GeForce2 во всех его вариациях.

Между тем, у GeForce4 MX440 тоже не все гладко. Новые виды сглаживания (Accuview и 4xS) вряд ли будут использованы даже на самой старшей карте линейки (MX460), ибо производительность все же слабовата.

Настораживает тот факт, что отсутствие поддержки шейдеров в GeForce4 MX может натурально замедлить или даже остановить на время развитие игр. Как известно, большинство покупаемых видеокарт относятся к категории "до $200", куда и нацелена вся линейка GeForce4 MX. Если карты GeForce4 MX хорошо пойдут в массы, то разработчики банально не будут заинтересованы в использовании шейдеров. С другой стороны, нельзя не учитывать тот факт, что многие покупают карту ради игры, а не наоборот. Вполне может статься, что притягательная сила имен Unreal 2, DOOM 3, Kreed, DeusEx 2, Postal 2 и др. оттолкнет покупателей от недо-GeForce4, и линейка MX420/440/460 окажется просто ненужной.

Любопытен также тот факт, что GeForce4 MX оснащен **двухканальным**, 2x64 бита, контроллером памяти (GeForce3 и GeForce4 Ti — **четырехканальным**, 4x32 бита). Здесь примечательна не итоговая производительность каждого из подходов, а тот факт, что в nForce (набор логики для материнских плат от NVIDIA) используется **двухканальный** 64-битный DDR-интерфейс, чем в свое время он и выделился. Как призналась недавно NVIDIA, nForce разрабатывался ею специально для X-Box, и только потом было принято решение о выпуске этого набора логики на рынок. К чему мы клоним: в nForce был встроен GeForce2 MX, тогда как в первоначальной спецификации X-Box значился NV17 (позже он был заменен на NV2A) — пораскинув мозгами, можно прийти к выводу, что вскоре возможен выход нового набора логики с интегрированным NV17. И если это случится, то GeForce4 MX действительно найдет себе достойное применение и сможет считаться крайне удачной покупкой. По крайней мере, никаких технических препятствий этому нет.

Напоследок немного о ценах. Сейчас средняя цена по Москве на подобные карты колеблется в районе $120, что ненамного дешевле Ti200. Видимо, основной выбор отечественный покупатель будет делать именно между GeForce4 MX440 и Ti200. Причем выбор будет действительно сложным. С одной стороны, Ti200 поддерживает шейдеры, с другой — GeForce4 MX440 со своей двухголовостью. Советовать что-то конкретное мы пока не будем и подождем, когда подойдут образцы плат на GeForce4. В особенности модель GeForce 4 Ti4200, которая обещает дать производительность выше Ti500 и занять при этом ценовую нишу Ti200. ■



Благодарности

Низкий поклон компании "Атлантик Компьютерс" (*www.atlantic.ru*), предоставившей нам на тестирование плату Gainward GeForce4 MX440.



Дядя Федор
fedor@igromania.ru

HP Jornada 568

Весь мир на ладони...



HP Jornada 568/565 — это компьютер. Миниатюрный наладонный компьютер, в английском просторечье Personal Digital Assistant (PDA). Модель 568 представляет собой последнее достижение на рынке КПК. В частности — 206-мегагерцовый процессор Intel StrongArm 1110, флэш-память для хранения пользовательских данных объемом 64 Мб и полноцветный 16-битный сенсорный LCD TFT экран. Младший брат — модель 565, отличается только объемом памяти — 32 Мб. Все, что говорится в этой статье о 568, законно и для 565.

Поставка, внешний вид

КПК поставляется в средних размеров картонной коробке. Внутри — масса макулатуры, крэдл, два компакт-диска и упакованный в пенопласт собственно компьютер.

На комплектных компакт-дисках при небольшом старании удалось найти свежую версию ПО для связи с компьютером — Active Sync и лицензионный MS Outlook 2002. Также было обнаружено несколько программ-органайзеров от сторонних фирм, пара неплохих демоверсий компьютерных игр и традиционный мануал в формате Adobe PDF.

Первое впечатление положительное. Компьютер действительно миниатюрный и очень легкий для своего класса. Моя старенькая и заслуженная CASIO E-105 в сравнении с Jornada 568 смотрелась как первобытный мастодонт. Все детали Jornada выполнены из легкого пластика и резиновых вставок, а для дополнительного снижения веса используется компактный литиево-ионный аккумулятор.

Оригинальным дизайнерским решением можно считать встроенную крышку, которой закрывается экран устройства. Во-первых, такая конструкция решает проблему со случайным нажатием клавиш — нет необходимости приобретать чехол (из которого по жизни приходится вынимать/запихивать девайс). Кроме того, экран частично защищен от пыли и попадания грязи. При слишком ярком солнечном свете крышечка дает необходимую для четкого изображения тень.



Комплектный крэдл несколько неудобен — несбалансирован и может легко опрокинуться вместе с находящимся в нем компьютером. Плюсом такой миниатюризации можно считать компактный размер и, опять же, небольшой вес. Как старый и опытный заводчик КПК, могу подтвердить по собственному опыту, как часто приходится таскать с собой крэдл и как важно, чтобы он не занимал много места и не оттягивал и без того перегруженный рюкзак.

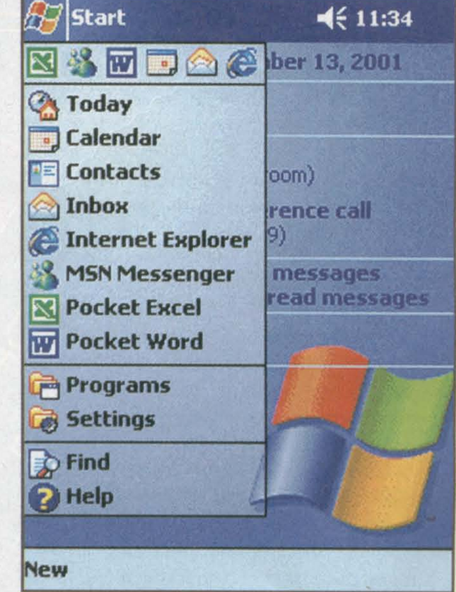
Порадовала качественная задняя подсветка. Яркость можно менять вручную — с помощью специальной утилиты, или, как вариант, довериться искусственному интеллекту и использовать встроенный сенсор освещенности. В любом случае, яркости экрана не хватает для нормальной работы при солнечном свете. С одной стороны — это стандартная проблема всех КПК, а с другой — конечно, хотелось бы большего.

Инсталляция

Для связи с компом используется стандартный интерфейс USB 1.0. Все необходимое для начала работы ПО умещается в одну-единственную программу Active Sync. После ее инсталляции и настройки можно осуществлять синхронизацию, копировать туда-сюда файлы и устанавливать дополнительное обеспечение. Весьма рекомендую установить на компьютер органайзер MS Outlook 2002. Встроенные в Active Sync механизмы синхронизации оптимизированы именно для этой программы. К примеру, если вы используете стандартный для виндов Outlook Express, то перенести контакт-лист и адресную книгу на КПК не удастся.

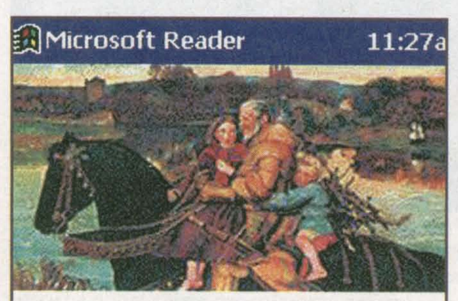
Операционная система

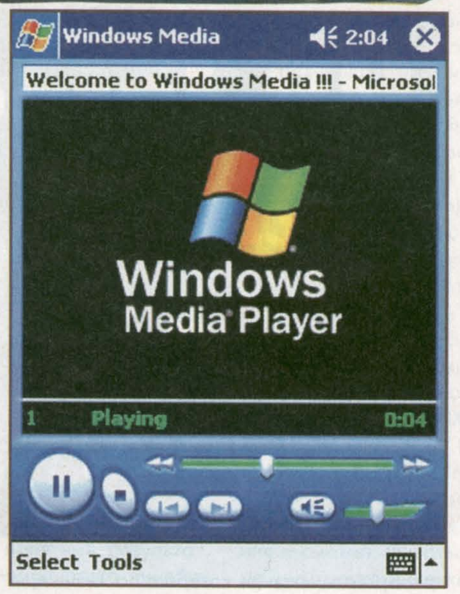
Операционная система Pocket PC 2002 собрала в себе лучшие и самые современные наработки, имеющиеся на сегодняшний день в области операционкостроения. Как следует из анонса на сайте компании "Майкрософт", для разработки ядра Pocket PC использовался исходный код Windows XP. Теоретически это должно означать, что Pocket PC —такая же стабильная, надежная и красивая ось, как и ее старшая сестра — XP. Повторюсь — теоретически.



На практике все оказалось немного не так. Оказалось лучше. Первое — это скорость функциклирования. После общения со многими PDA на базе операционок от Microsoft разница чувствуется практически сразу. Все многочисленные менюшки, окошки и приложеньица реагируют мгновенно. Никаких тормозов, свойственных пенсионеру CASIO E-105 (Windows CE 2.1) и более молодой модели CASIO E-125 (Pocket PC), нет и в помине. К сожалению, пока не существует доступных программ-бенчмарков для PDA, и потому судить о скорости мы можем только субъективно. Надеюсь, что в будущем таковые утилиты появятся, пока же просто еще раз отмечу, что все работает очень быстро.

Второй момент — это надежность. Всем известно, как крепко держатся на ногах операционки семейства Windows. И Windows CE, можете мне поверить, отнюдь не исключение. Не раз упомянутый E-105 виснет по два раза на дню и выводится из этого состояния только жестким ресетом. Однако Pocket PC 2002, чьи ноги также растут от ядра Windows CE, оказался на редкость крепким парнем. За все время работы было зафиксировано только одно критическое зависание, вызванное скорее не ошибками ОС, а некачественным ПО.





Момент три — это, конечно же, красота. Pocket PC 2002 есть самая пригожая и многофункциональная операционная система из всех имеющихся. Обилие красок и поддержка альфа-канала (эффект прозрачность). Замечательный дизайн и простота освоения. Прелестные иконки и кнопульки. Поначалу даже рябит в глазах, но быстро привыкаешь и понимаешь, что жизнь без замечательного девайса HP Jornada 568 хотя и возможна, но жутко скучна.

Программное обеспечение

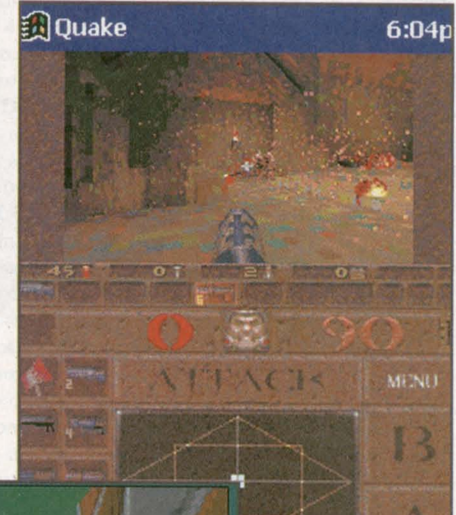
Программ в комплекте HP Jornada 568 просто море. Перечислять и описывать все можно до старости. Тут и стандартные офисные приложения — Pocket Excel и Pocket Word, и полный пакет сетевых услуг — Pocket Internet Explorer, Pocket Outlook и MSN Messenger (аналог ICQ), и удобный контакт-лист и календарь, фирменный просмотрщик файлов от HP, аудио-видео-плеер Pocket Media Player и еще вагон всякой всячины.

Более всего нас заинтересовали, конечно же, игры и возможность использования Jornada в качестве MP3-плеера. Напомню, что модель 568 комплектуется 64 мегабайтами памяти против обычных 32-х. Именно этот факт и позволяет говорить о принципиальной возможности использования КПК в качестве полноценного плеера.

При самых скромных подсчетах выходит, что на Jornada 568 можно записать примерно 25-30 минут качественной MP3-музыки с битрейтом 128 кбайт/сек. Это при условии, конечно, что PDA используется не только как плеер, и помимо MP3 на нем установлены дополнительные программы и хранятся пользовательские файлы. Если забить на все и максимально освободить память, можно упихнуть минут 50. Немного поразмыслив, мы пришли к мнению, что 30 минут — это, конечно же, мало. Для полнокровного меломанствования нужен как минимум час. Другими словами, нужно или перекодировать файлы с меньшим битрейтом, или использовать другой стандарт. Согласитесь, что с обычным плеером такая штука не пройдет, и в этом принципиальное отличие компьютера от заточенного под конкретные нужды цифрового девайса. Вместо арсенала специализированных устройств — органайзера, сотового телефона, плеера и игровой приставки типа Game Boy — намного удобнее использовать один универсальный и гибкий компьютер. Но я немного отвлекся. Возвращаясь к теме, скажу, что для решения проблемы мы перегнали всю музыку в формат WMA с небольшим битрейтом и легко запихали в Jornada целых 90 минут приличного качества музыки.

Работая в качестве плеера, КПК показал себя с самой лучшей стороны. Все стандартные команды — play, pause, stop и изменение громкости — можно выполнять с внешних кнопок. Качество звука на наушниках более чем удовлетворительное. Экономя энергию, Jornada автоматически выключает экран в начале проигрывания, за счет чего может работать непрерывно в течение пяти-шести часов (в любую точку Москвы за это время можно доехать на трехколесном велосипеде).

С играми, как выяснилось, также все обстоит в полном ажуре. Нам удалось скачать, запустить и поиграться в портированные версии таких замечательных игр, как DOOM II, Quake I, Quake II (!) и Wolf 3D. Кроме того, мы провели сеанс одновременной игры в морской бой и John Wood's Turr Golf, используя инфракрасный порт и КПК CASIO E-125. В качестве еще одного приятного довеска мы нашли и скачали эмулятор известной портативной консоли Game Boy Color и несколько игр из серии Pokemon (а также великий унд могучий R-Type, Zelda III и F17). Про эмулятор ZX Spectrum и количество скачанных для него игр даже и упоминать не буду.



О Pocket Quake I/II особо рассказать нечего. Игра находится на начальном этапе портации и работает крайне нестабильно. Плохо продумано управление, и есть конкретные глюки, парализующие работу всей операционки. Но главное не это. Главное то, что, черт возьми, оно работает! По заявлениям разработчиков, в финальной версии порта Quake II будет даже сетевая игра по TCP/IP и инфракрасному каналу. Мечты становятся реальностью.

Вывод

Супер великий и могучий. Отличный КПК с богатыми возможностями. Один из лучших в индустрии. Легкий и универсальный. Красивый и обаятельный. Лучший друг в дороге. Игровая приставка, органайзер, аудио- и видеоплеер плюс электронная книга. И все это в одном флаконе.

Из минусов можно в очередной раз упомянуть относительно небольшое, по сравнению с семейством Palm, время работы от аккумуляторов и, конечно же, цену. Несмотря на то, что стоимость Jornada 568 смело можно назвать одной из самых низких в своем классе, выложить порядка 590 усредненных единиц даже за самый что ни на есть крутой гаджет смогут немногие. ■

Благодарности

Не по-детски огромное спасибо российскому представительству компании Hewlett Packard (*www.hp.ru*), предоставившему нам на тестирование модель HP Jornada 568.



У тебя уже стоит?

GAINWARD

видеокарта для победителей

Launch Partner NVIDIA GeForce4

Gainward GeForce 4 PowerPack!

GeForce 4™

ТОЧКА ОТСЧЕТА

надежной и быстрой системы

стабильность
разгон
цена

V333DA

- невысокая цена
- прекрасные возможности по разгону системы
- высокая стабильность работы

JETWAY



COMPUTERS

(095) 240-240-1
WWW.ATLANTIC.RU

E-mail: info@atlantic.ru (розница);
opt@atlantic.ru (опт)
филиал в Омске
Тел.(3812) 655-333
info@omsk.atlantic.ru

Где купить продукцию Gainward и Jetway?

Москва:

Сетевая Лаборатория	(095) 784-6490 www.netlab.ru
Верс	(095) 369-95-85 www.vers.ru

Санкт-Петербург:

LARGA	(812) 325-3971 shop@larga.ru
ТРОЛЛЬ	(812)234-95-65

Новосибирск:

ЗЕТ	(3832) 49-51-24

Воронеж:

РЕТ	(0732) 77-93-39 ret@ret.ru

Полный список по адресам http://www.jetway.ru
http://www.gainward.ru/buy.html

Константин Артемьев
MasterK@igromania.ru



Их винтокрылые величества

Предлагаем вашему вниманию материал, посвященный нашим маленьким винтокрылым друзьям — кулерам. О них, а также о других популярных и доступных способах охлаждения разгоряченных компьютерных "мозгов", сегодняшний материал. Но прежде, по приказу партии, совести и Родины, традиционно спешу предупредить товарищей разгонщиков:



ВНИМАНИЕ! Редакция и авторы статей не несут никакой ответственности за работоспособность и сохранность комплектующих при работе в нештатных режимах. Все действия, описанные в статье, являются не более чем изложением нашего собственного опыта, и повторять их вы можете только на свой страх и риск.

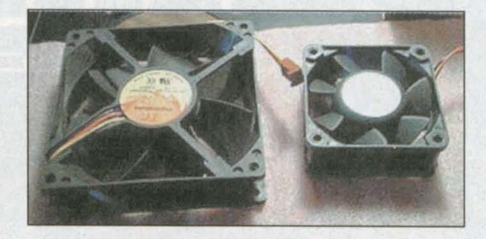
Откуда ветер дует?

Из школьного курса физики многим нашим читателям известно, что при протекании электрического тока по проводнику последний нагревается. Процессор, в свою очередь, есть не что иное, как целый муравейник, состоящий из хитросплетений проводников и полупроводников (на самом деле полупроводники там залегают, как ветчина в бутерброде, но это не суть важно). По выделяемой в процессе работы энергии тепла современные ЦПУ приближаются к электрическим лампочкам, карманным утюгам и бытовым электроплиткам. Практически сразу после подачи питания и при отсутствии должного охлаждения температура на ядре может подняться до ста градусов по Цельсию или даже выше. Разумеется, ни о какой стабильной работе или работе как таковой в такой парилке разговора быть не может — при превышении некоего температурного порога микросхема может элементарно сгореть.

Что делать и как бороться? Одно из самых проверенных и распространенных решений на сегодняшний день — воздушное охлаждение, адептом и ярчайшим представителем которого является дуэт радиатор+вентилятор.



"Один в поле не воин" — это о кулерах. Как правило, в стандартной компьютерной системе присутствует три воздухогонятельных устройства: в блоке питания, на процессоре и на видеокарте (факт наличия зависит от видеокарты). Дополнительные вентиляторы устанавливаются опционально, и место их дислокации может быть фактически любым. Как вариант — это ниша под винчестером, сам винчестер (в этом случае кулер представляет собой специальную планку, которая ставится в пятидюймовый отсек), а также все без исключения микросхемы на материнке и дополнительных платах расширения.



Правильный бутерброд

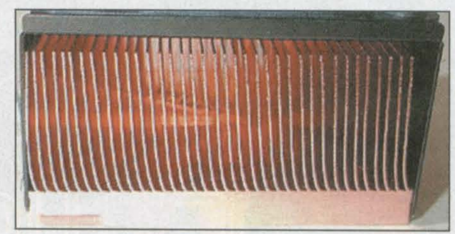
Продолжая мысль, отмечу, что кулер сам по себе, безусловно, полезен, но, тем не менее, малоэффективен. Для полноценного — активного —охлаждения нужен бутерброд из радиатора и кулера. И если по последним в Сети можно найти массу полезной информации, то вот о радиаторах — почти никак и нисколько. Итак, готовьтесь. Вашему вниманию предоставляется уникальная, запатентованная "Железным цехом" методика выбора радиаторов.



В этом месте сделаю небольшое отступление и поясню, для чего, собственно, нужен нам этот замечательный и бесспорно полезный девайс.

Первым, главным и единственным предназначением радиатора является улучшение теплообмена охлаждаемых компонентов с окружающей средой. С помощью него тепло, полученное от микросхемы, как бы "распыляется" в окружающем кулер воздухе. Такой эффект достигается за счет значительного увеличения площади охлаждаемой поверхности по сравнению с площадью корпуса элемента. Чем больше площадь радиатора — тем больше рассеивается тепла в воздухе и тем, соответственно, лучше охлаждение.

Большинство современных радиаторов производится из алюминия. Кулеры на его основе обладают неплохими тепловыми характеристиками и низкой ценой. Однако для экстремального разгона лучше подходят радиаторы из меди. Они значительно эффективнее, хотя и немного дороже. Предпочтительней, чтобы радиатор был изготовлен из черного или просто темного материала. Естественно, черный цвет должен быть не из-за черной краски (польза от этого нулевая), а из-за соответствующей структуры сплава.



Кстати, обратите внимание на тот факт, что чем больше площадь радиатора — тем лучше теплопроводность, но из этого вовсе не следует, что покупать надо самые большие радиаторы. Большая площадь может быть и у маленького радиатора. Более важное значение имеет не размер, как могли бы подумать некоторые фрейдисты, а оригинальная конструкция. Чем визуально ребристее радиатор, тем сложнее его форма и тем, как правило, эффективней охлаждение.

Кулеры бывают разные: черные, белые, красные...

Ага, и как там дальше поется — "всех одинаково хочется". Однако "всех" нельзя. Приходится выбирать. И это, можете мне поверить, отнюдь не тривиальная задача...

● Во-первых, все кулеры отличаются друг от друга форм-фактором, который соответствует типу разъема охлаждаемого процессора. Тут ошибиться трудно, хотя прецеденты бывали.



● Вторым важнейшим критерием выбора кулера является тип подшипника. В современных кулерах используются подшипники скольжения (**sleeve bearings**) или подшипники качения (**ball bearings**), а иногда и то, и другое вместе. По нашему нескромному мнению, выбирать следует кулеры с подшипниками качения. Они, как правило, более надежны, менее подвержены внешнему загрязнению и обладают низким уровнем шума. Кроме того, кулеры с **ball bearings** работают раза в два дольше аналогичных на подшипниках скольжения. Иногда используются оба типа сразу, но я бы вам такие решения не рекомендовал. Риск нарваться на недоброкачественные образцы очень велик. Дело в том, что у таких экземпляров усложненная кинетика, что не лучшим образом сказывается на долговечности. Кроме того, такой кулер наследует все недостатки подшипников скольжения.

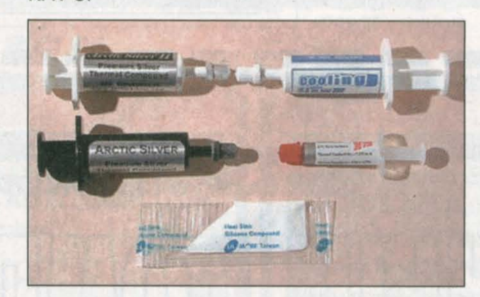

AVC Sun Flower

● В-третьих, кулеры характеризуются скоростью подачи воздуха (**cubic feet per minute — CFM**), площадью потока воздуха (хотя эта характеристика обычно в технической документации не указывается) и скоростью вращения лопастей кулера (как и для винчестеров — **rotations per minute — RPM**). Чем выше каждый из перечисленных параметров, тем лучше. Однако учтите, что бывают низкоскоростные кулеры, которые, тем не менее, выигрывают у своих более резвых и не в меру шумных собратьев за счет особенностей строения.


Cooler Master HHC-001

Нам не нужна зубная щетка...

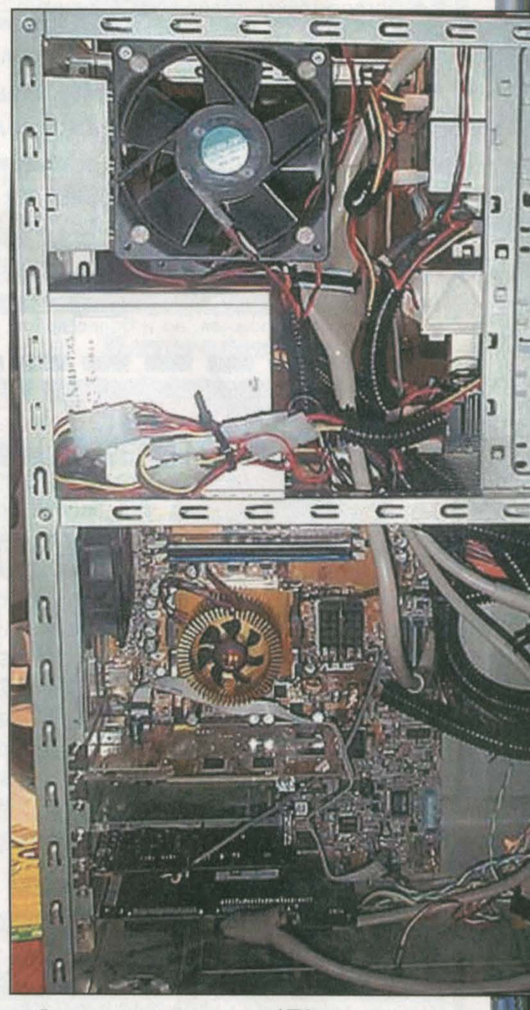
Купить хороший кулер — это только полдела. Вторая и не менее важная составляющая успеха — правильно его установить. Чтобы уменьшить тепловое сопротивление на участке процессор-радиатор, необходимо использовать специальную теплопроводную пасту. Один из самых оптимальных вариантов — кремнийорганическая термопаста **КПТ-8**.



Продается в любой уважающей себя компьютерной фирме и стоит сущие копейки. При использовании этой пасты теплопередача возрастает в **1,5-2** раза! Что неудивительно. Бывалые радиолюбители знают всю потрясающую мощь этой чудо-пасты. Кстати, наряду с термопастами в продаже встречаются термоклеи. Но они нам не подойдут. Постарайтесь не перепутать.

Сделай сам

Установив кулеры, вздохнуть свободно, к сожалению, пока не удастся. Есть еще несколько тонких вопросов, о решении которых стоит подумать заблаговременно. Один из таких моментов — правильная циркуляция воздуха внутри системного блока. С этой точки зрения нам оптимально подходит корпус формата **Big Tower**, так как только в нем можно разнести все компоненты в пространстве так, чтобы они не мешали друг другу тепловыми завихрениями. Постарайтесь все теплоемкие устройства (видеокарту, процессор, жесткие диски) разместить как можно дальше друг от друга. Кроме того, следите за тем, чтобы на пути прямых потоков воздуха не вставали шлейфы и кабели. Ни в коем случае не располагайте вертикальный системный блок горизонтально. Его теплопроводящие качества от этого резко ухудшатся. Снимите все панельки-заглушки сзади и спереди корпуса. Внешний вид корпуса от этого потеряет в эстетике, однако при разгоне сможете выиграть пару-тройку лишних мегагерц. Не бойтесь пыли (которая непременно забьется через щели). Уверяю вас, она забьется и при полностью "заглушенном", загерметизированном и засунутом в барокамеру компьютере. Лучше раз в три месяца устраивать генеральную чистку, чем превращать системный блок в парник для выращивания огурцов. Поясню, что пыль является плохим проводником тепла, а потому регулярная продувка унд спиртопротирка кулеров и компьютерных внутренностей есть весьма и весьма полезное занятие.



В некоторых корпусах **ATX** центральный кулер нагнетает воздух в корпус, тогда как для лучшего охлаждения надо, чтобы он его выдувал. Это безобразие легко исправить. Для этого надо либо переустановить крыльчатку кулера обратной стороной, либо, если этот вариант не пройдет (например, крыльчатка в обратном положении задевает за что-то), просто поменять полярность подключения электродвигателя кулера. **Внимание! Перед этой процедурой компьютер не должен быть включен по крайней мере в течение 12 часов! Иначе остаточный разряд конденсаторов в блоке питания сможет сде-**

лать вам и вашему компьютеру много всего нехорошего.

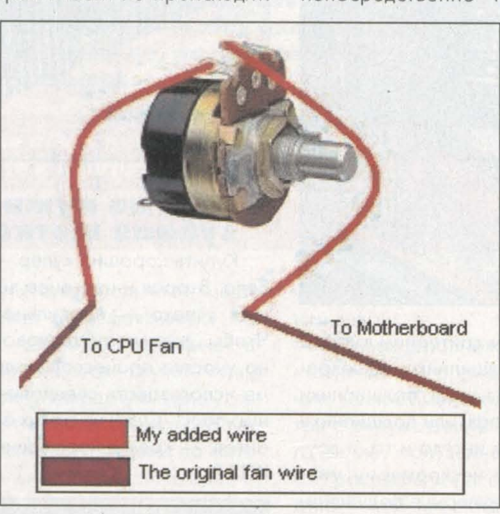
Лучше соловей в небе, чем дятел в системном блоке

(народная мудрость)

Охлаждение охлаждением, а о комфорте забывать не следует. Как известно, одним из самых вредоносных явлений, портящих нервы геймерам, является посторонний шум и неблагозвучное тарахтение (в особо запущенных случаях), доносящееся из недр системного блока. Медициной доказано, что любой равномерный шум чрезвычайно вреден для здоровья. Именно так — для здоровья! Ведь шум приводит к резкому нарастанию чувства усталости, утомленности, снижается внимание, притупляются чувства, оказывается большое давление на нервы (заглушает вашу дорогущую звуковую систему!). Некоторые общие вопросы борьбы с шумом вообще и с тарахтением в частности уже затрагивались товарищем Горячевым, поэтому сейчас мы просто конкретно и чисто реально разберем методы борьбы с одним из самых шумных и назойливых устройств — собственно с кулером.

Самая простая мера уменьшения шума — обложить внутренности системного блока поролоном. Попытайтесь при этом не закрыть вентиляционные отверстия, иначе достигнутый эффект может оказаться прямо противоположным изначальной задумке (эффект "селедки под шубой").

Мера более сложная, но и более действенная заключается в непосредственном, мануальном утихомиривании вентилятора. Для того, чтобы сделать "музыку потише", нужно уменьшить скорость вращения лопастей. "Как так? — спросит меня пытливый читатель. — Мы ведь тут разгоном занимаемся, или чем? Ведь при уменьшении скорости соответствующим образом ухудшится охлаждение." Дело в том, что частота вращения многих современных кулеров избыточна. До определенного рубежа увеличение скорости крыльчатки кулера увеличивает охлаждающую способность. Но вот стоит перейти этот рубеж — и лопасти начинают не гнать, а буквально рвать воздух, резко увеличивая уровень шума. Прироста охлаждающей способности при этом практически не происходит. Следовательно, при небольшом старании можно подогнать скорость кулера так, чтобы и охлаждение было качественным, и уровень шума не мешал.



Замедлить вращение крыльчатки кулера можно, впаяв в разрыв одного из подающих напряжение проводов подстроечный (переменный) резистор на 100-250 Ом. Плавно увеличивая его сопротивление от нуля до максимума, нащупайте пресловутый рубеж. После чего на место переменного можно впаять постоянный резистор. И все будет оки-доки.

Кстати, если вы еще не научились паять, но очень хотите, то открою вам один маленький секрет. Я и гуру-сенсей Горячев решили в одном из будущих номеров опубликовать первый и самый что ни на есть уникальный Самоучитель Паяния для Начинающих Железячников. С картинками, пошаговыми инструкциями и описаниями типичных ошибок. Покупайте "Манию", и воздастся вам...

Следующий выпуск "Разгона" мы посвятим непосредственно тестированию кулеров. Жесткие полевые испытания выявят сильнейших и достойнейших представителей на рынке. Спешите! Этих новых полосатых слонов раскупают мгновенно!

P.S. Хочу напомнить уважаемой публике о том, что открыта и благополучно функционирует наша специализированная "Разгоряченная линия" *razgon-faq@igromania.ru*, посвященная сугубо вопросам разгона. Пишите. ■

Дядя Федор
fedor@igromania.ru

"Let the GeForce guide you..."
Люк Скайуокер (с) NVIDIA

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Нас часто спрашивают — где, мол, мы берем такие развеселые цены. Сами выдумываем? Или, может, есть у нас квартирка архиважная на Мясницкой, где тоннами лежит недорогое контрабандное железо? Большинство товарищей прямо и без обиняков просит сообщить телефон и явочные адреса компаний, в которых мы оное hardware добываем. Отдельная группа вообще удивительных камрадов почему-то уверена, что мы сами продаем нижеописанные конфигурации, и бомбардируют мой почтовый ящик запросами полного прайс-листа. Хочу успокоить и разрядить обстановку. Во-первых, мы не собираемся и не будем сообщать никому, откуда берутся эти цены. По правилам любого печатного издания — это будет реклама. Причем, судя по многочисленности ваших писем, реклама неслабая. Конечно, пока никто не слышит, я мог бы нашептать всем желающим, что на самом деле при составлении рубрики используется банальный интернет-поисковик... Но, думаю, никто не поверит. Ибо куда как проще написать трехлистовое письмо, нежели просто залезть в инет и набрать в запросе поиска "цены и комплектующие".

Теперь немного информации о категории "минимальная конфигурация". В прошлом номере мы упихали офисную машинку в 370 у.е. Показатель достаточно рекордный и любопытный. Писем приехала масса, и все в основном ругательные. Читающий рубрику народ не оценил наш категоричный минимализм и потребовал сделать не "самый дешевый компьютер", а "самый дешевый игровой компьютер". Основной критерий оценки звучит как "чтобы Quake III не тормозил!". Смиренно подчиняемся. Встречайте нового фаворита "минимальной конфигурации" — систему, способную переварить Quake III со скоростью 50-60 fps. В качестве основы взяты минимальные требования на коробочной версии — PII 400, 128 Мб RAM, 16Mb 3D ускоритель. Добавили немного памяти, присобачили более-менее приличный ускоритель и замешали относительно бодрый чипсет. Что получилось — смотрите ниже.

В категории "смерть тормозам" проявился GeForce 4 MX440, о котором читайте в этом номере. Оговорюсь, что использование MX440 несильно увеличит производительность системы по сравнению с GeForce 2 Ti. Скорее — это просто дань моде. В той же категории на процессорах Intel произошла спешная миграция на чипсет SiS645. Как вы могли узнать из статьи прошлого номера, данный чипсет на порядок превосходит наборы логики i845 и i845D (этот не на порядок, но заметнее) и стоит

при этом на 10-20 у.е. дешевле. При дополнительном условии поддержки в SiS645 памяти "next generation" — DDR333, выбор, я думаю, однозначен. В категории "тебя я видел во сне" появилась карточка Leadtek GeForce4 Ti 4600, которую я в последнее время действительно часто вижу в эротических снах. Суперновинка по суперцене и только для избранных.

Совсем чуть-чуть понизилась в цене SDRAM и DDR память. Возможно, тенденция сохранится, и память начнет потихоньку опускаться. Резко потерял в весе Athlon XP 2000+ — подешевел на целых 50 у.е.

P.S. Хотим принести свои извинения за техническую ошибку, допущенную в прошлом выпуске рубрики в категории "тебя я видел во сне". Память DDR333 не имеет смысла устанавливать на чипсет VIA KT266A. Что называется, описались... ■

Минимальная конфигурация
Категория дешевле некуда

На процессоре Intel Celeron

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: CHAINTECH 6AIA2 (VIA Apollo Pro+, Socket370, 100,mATX, Sound, UDMA 66) OEM	36
Процессор: Intel Celeron 433 PPGA	28
Вентилятор: (Socket 370+Socket 7) универсал N5	15
ОЗУ: SDRAM NONAME 256 Mb (PC133)	60
ПЗУ: 20,4 Gb Samsung SV2002H UDMA100	67
Видеоплата: 32Mb AGP NONAME GeForce2 MX-200	35
Дисковод 1: CD-ROM 48x Delta OEM	22
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	10
Корпус: MidiTower Case RL111A ATX	19
Монитор: 15" Samtron 56E (0.24, 50-120Hz, 1024x768-80Hz)	139
Клавиатура: Sven 300 PS/2 Slim (DLK-9820)	4,5
Мышь: Mouse PS/ 2 (2-but)	1,7
Колонки: Dialog M-691bc 120W	5
Итого:	442,2

Дешево и сердито
Категория до 500$

На процессоре AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: Jetway 663AS Ultra (KT133A, 266, U100, Sound, ATX)	75
Процессор: AMD DURON 800MHz (200 MHz, Socket A)	40
Вентилятор: AMD Duron Smart fan (6000 об/мин).Ball N24B	3,5
ОЗУ: 128Mb 6ns SDRAM (PC-133) Hyundai	33
ПЗУ: 20 GB IBM IC35L020AVER07 7200rpm	91
Видеоплата: 32Mb AGP NONAME GeForce 2 Pro	65
Дисковод 1: CD-ROM 52x Samsung	25
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	10
Корпус: MIDITOWER E-STAR 8870J ATX, 250w	34
Итого:	376,5

На процессоре Intel

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: Epox EP-3PTA (Socket370), i815EP, AGP, Audio ATX	72
Процессор: Intel Celeron 800MHz (128k L2 cash, 100 MHz, BOX)	65
ОЗУ: 128Mb 6ns SDRAM (PC-133) Hyundai	33
ПЗУ: 20 GB IBM IC35L020AVER07 7200rpm	91
Видеоплата: 32Mb AGP NONAME GeForce 2 Pro	65
Дисковод 1: CD-ROM 52x LG "852xB"	25
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	10
Корпус: MIDITOWER E-STAR 8870J ATX, 250w	34
Итого:	395

Смерть тормозам
Категория до 1000$

На процессоре AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: CHAINTECH CT-7VJDA (SocketA, VIA KT266A, ATA100, AGP, Audio, ATX)	85
Процессор: AMD ATHLON 1133 MHz "Thunderbird" (266MHz, Socket A)	91
Вентилятор: Thermaltake Volcano 6 Cu+ (A1175) (Socket A/Socket370, 7000rpm)	11
ОЗУ: 256Mb DDR SDRAM HYUNDAI (PC2100, 266MHz, CL2.5)	74
ПЗУ: 30 GB IBM IC35L030AVER07 ATA100 7200rpm	85
Видеоплата: 64Mb AGP GeForce4 MX-440 TV-Out	108
Дисковод 1: CD-RW Sony 16x/10x/40x CRX1611BRP (IDE)	82
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	10
Корпус: MIDDLETOWER IW-S506 ATX, 250w	45
Итого:	591

На процессоре Intel

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: CHAINTECH CT-9SJD (Socket478, SiS645 DDR, ATA100, AGP, Audio, ATX)	96
Процессор: CPU Pentium-4 Socket 478 1400E 256k (400MHz bus) (Int PGA)	121
Вентилятор: Thermaltake Volcano P4 (A1119)	10
ОЗУ: 256Mb DDR SDRAM HYUNDAI (PC2100,266MHz,CL2.5)	74
ПЗУ: 30 GB IBM IC35L030AVER07 ATA100 7200rpm	85
Видеоплата: 64Mb AGP GeForce4 MX-440 TV-Out	108
Дисковод 1: CD-RW Sony 16x/10x/40x CRX168BRP (IDE)	82
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	10
Корпус: MIDDLETOWER IW-S508 ATX, 250w	45
Итого:	631

Тебя я видел во сне
Категория больше 1000$

На процессоре AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: ASUS A7V266-E RAID (Socket A, VIA KT266A, DDR, ATA100, ATX)	161
Процессор: AMD ATHLON XP 2000+ (266MHz, Socket A)	227
Вентилятор: Thermaltake Volcano 7 (A1124) (Socket A/ Socket370)	17
ОЗУ: 512 Mb SDRAM DDR Hyundai (PC2100, 133MHz)	158
ПЗУ: 120 GB IBM IC35L120AVVA07-0 (ATA100, 7200rpm)	262
Видеоплата: 128MB AGP Leadtek GeForce4 Ti 4600 A250 Ultra TD (DDR, DVI, TV-out, RETAIL)	451
Дисковод 1: CD-RW/DVD+RW HP DVD 100i IDE	625
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	10
Корпус: MIDITOWER ASUS FK-320W ATX, 300w	148
Звуковая карта: S.B.Creative SB AUDIGY Platinum 5.1 eX PCI Retail Kit	225
Итого:	2284

На процессоре Intel

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: ABIT TH7-II-RAID AGP (i850, ATX, 4RIMM, Sound, UDMA100)	184
Процессор: Pentium-4 2200E (512k L2 cash, 400MHz bus, BOX, Socket 478)	523
ОЗУ: SAMSUNG 2xRIMM 256Mb RDRAM SEC (PC800, 400MHz)	160
ПЗУ: 120 GB IBM IC35L120AVVA07-0 (ATA100, 7200rpm)	262
Видеоплата: 128MB AGP Leadtek GeForce4 Ti 4600 A250 Ultra TD (DDR, DVI, TV-out, RETAIL)	451
Дисковод 1: CD-RW/DVD+RW HP DVD 100i IDE	625
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	10
Корпус: MIDITOWER ASUS FK-600 ATX 2.03, 300w	105
Звуковая карта: S.B.Creative SB AUDIGY Platinum 5.1 eX PCI Retail Kit	225
Итого:	2545

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ




24 часа в сутки мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться по мылу hot-line@igromania.ru или на форуме "Горячев ONLINE" на сайте вашего наилюбимейшего журнала www.igromania.ru

У меня один модуль памяти фирмы NPD (128Mb), а второй фирмы MICRON (256Mb). То, что фирмы разные, не сказывается на производительности? И вообще, может, лучше оставить один модуль (MICRON)?

Теоретически, одинаковые модули памяти от разных производителей должны хорошо взаимодействовать между собой. Однако на практике случаются конфликты. Наиболее проблемный вариант, когда один модуль памяти — брэнд, а другой — NONAME. Конкретно в твоем случае, если оба модуля исправны, никаких неприятностей быть не должно с вероятностью 80%. Оставшиеся 20% — это житейская практика, которая упрямо утверждает, что модули даже самых серьезных и уважаемых фирм иногда абсолютно беспричинно недолюбливают друг друга. Вообще, на будущее запомни и закажи друзьям, что лучше покупать один модуль объемом 2X, чем два модуля по X.

Если на данный момент глюков не наблюдается, можешь смело оставлять обе планки памяти в компе. Это никак не скажется на производительности. Если, конечно, соблюдать одно простое и мудрое правило, которое гласит, что самый большой по объему модуль должен всегда стоять в нулевом банке. Все остальные модули должны располагаться за ним в порядке уменьшения объема. То есть сначала ставишь свой Micron 256, а затем NPD 128.

Бывают уникальные случаи, когда причина несовместимости модулей кроется не в самих модулях, а в материнской плате. В первую очередь это касается NONAME плат. В этом случае в документации при достаточном везении можно найти строчку "Не рекомендуется установка модулей *таких-то* совместно с модулями *такими-то*". Правда, обычно не пишут...

Я сейчас сижу в И-нете по какому-то странному логину и паролю (друг сказал, что халява), и у меня возник вопрос: может ли мне за это что-то быть (в материальном плане)?

Халява, говоришь... В нашем грешном мире халява на халяву не случается. Бесплатная халява, как говорится, только в лопухоловке бывает. Правда, с другой стороны, на халяву и диалап выделенка. В общем, перво-наперво тебе нужно выяснить, откуда у сей халявы ноги растут и не привязана ли к ней случаем лесочка, с помощью которой тебя через некоторое время подсекут и зажарят.

Если это логин и пароль твоего друга, то на тебя снизошло счастье, а на твоего друга — нирвана и святой дух вместе взятые. Если на этот счет есть сомнение и в святой дух ты принципиально не веришь, то неплохо бы узнать, откуда твой уважаемый друг их достал. Насколько мне известно, совсем "ничейных" логинов в ближнем обитаемом космосе не водится. Они обязательно кому-то принадлежат. Вполне возможно, что твой друг их немного экспроприировал, воспользовавшись коммунистическим правом на чужую собственность. В таком случае хозяин логина обязательно и неминуемо обидится, в один прекрасный день заметив, что с его счета куда-то исчезают деньги. И если с перепугу он таки решит обратиться к провайдеру, то тебе "будет", и даже очень. Люлей навешают по первое число. Если не сможешь доказать (а ты, скорее всего, не сможешь), что к воровству не причастен, то добрые дяденьки из ФСБ выпишут тебе смачный штраф на очень нехилую сумму. Весь остаток жизни будешь расплачиваться за халяву. Что самое обидное — твоему другу за это ничего не будет (хотя — кто знает).

Так что не советую. Лучше потряси своего друга на предмет источника логина и пароля. И, кстати, все описанные страхи действуют только в пределах двух столиц — Москвы и Питера. В провинции дело, вероятнее всего, окончится сменой пароля и в самом худшем случае приходом сердитого милиционера.

Может ли комп барахлить на разных модулях (один PC133, а другой PC100)?

Про конфликты модулей я уже неоднократно писал на страницах "Горячей линии". Народ, видно, не помнит. Потому на сей раз отвечу коротко и по существу. На двух одинаковых модулях, различающихся только частотой, комп барахлить не может. Память будет работать на частоте более медленной памяти. Если модули разные, возможны варианты. И если в этих вариантах комп будет барахлить, то от разности частот в самую последнюю очередь. Смотрите вопрос про NPD и Micron.

После покупки моей видеокарты меня постоянно мучает вопрос: а зачем мне 64Mb видеопамяти. А может, я прав? И нужно ли новым играм 64Mb памяти или вполне сойдет 32Mb?

Раскаиваться в сделанной покупке, рвать волосы на груди (продавца) и впадать в полугодичную депрессию определенно не стоит. Если эти мощности не оправданы сейчас, то с лихвой оправдаются через полгода-год, а года эдак через полтора, чувствую, их уже будет просто не хватать.

Ты правильно сделал, что купил видеокарту с большим объемом памяти. Однако есть тут небольшая закавыка. Если эта видеокарта основана на чипе GeForce 2MX, как, например, Abit Siluro, наличие 64 Мб памяти совсем не оправдано. Если ты "счастливый" обладатель видеокарты подобного рода, то смело начинай мылить веревку. Дело в том, что тайминга (то есть частоты обращения) ее памяти не хватает на то, чтобы за предельное время (указанное в спецификации от NVIDIA) обратиться ко всему объему памяти. Таким образом, реально задействованными окажутся только 32 Мб или около того, а оставшаяся часть будет мирно курить в сторонке. Надо бы господам разработчикам почаще читать спецификации от NVIDIA, они ведь не просто так пишутся.

Уважаемый господин Горячев. Подскажите, пожалуйста, как можно увеличить скорость соединения с INTERNET. У меня модем Acorp 56k и плохая АТС, скорость соединения не превышает 26400. Буду вам очень признателен.

Признаюсь, сам когда-то был в подобных условиях. Потому могу поделиться своим личным жилищно-коммунальным опытом. Возьмем за аксиому тот простой факт, что со старой АТС поделать абсолютно ничего нельзя. Выведем из нее теорему о том, что проблема "последней мили" будет решаться непосредственно у тебя в квартире.

Все перечисленные ниже действия могут поднять скорость закачки на 0,5-1,5 кб/с, что в российских условиях, на мой взгляд, очень и очень неплохо. Во-первых, устрани все параллельные телефоны. Они здорово влияют на скорость соединения, причем, как понимаешь, далеко не лучшим образом. Во-вторых, единственный свой телефон подключай через модем, чтобы при соединении он автоматически отключался. Если тебе так уж нужны параллельные телефоны, проследи за тем, чтобы модем был первым устройством в цепочке, а все остальные устройства автоматически отключались через модемный шлюз. Кроме того, сократи до минимума длину провода от щитка на лестничной площадке до модема. Устрани все скрутки и спайки. Помни, что каждая спайка уменьшает скорость на 0,2-0,7 кб/с, а скрутка — до 2 кб/с. Будет просто великолепно, если ты проложишь эту линию заново, новым кабелем, и обязательно цельным куском, чтобы соединений не было вообще. Соединение в щитке на лестничной клетке пропаяй паяльником.

Вот, пожалуй, и все, что тебе по силам сделать прямо сейчас. На будущее начинай рыть канаву к ближайшему районному центру. Когда потянут выделенку — будешь первым. С уважением, граф Монте Кристо.

Имеет ли какое-то отношение приставка XP на процессорах AMD к Microsoft Windows XP?

Нет, не имеет. По сути, это просто коварный маркетинговый финт ушами. XP значит eXPerienced, что переводится как "опытный" или "продвинутый". Кроме того, сама буква X в Америке означает нечто выдающееся, выходящее за грань понимания, уникальное и просто крутое. Вспомни X-Files, X-Box, XXX-Video и иже с ними.

MO>I<HO /\ I/I HACTPOI/ITЬ MOI-O Win98 TAK ЧТОБЫ НА ЯР/\ЫКАХ В НI/I>I<НЕМ /\ЕВОМ уг/\у НЕ БЫ/\О СТРЕ/\ОК ???

Приятно, когда нам пишут хардкорные кул-хацкеры. Настоящие отморозки, не признающие русского языка и стандартной раскладки. Стопроцентные профи, мыслящие терминами протокола TCP/IP и языка программирования C++. И вот так вот запросто общаются со мной — темным и необразованным пенсионером... В общем, хочу сказать на будущее всем господам с нестандартной буквенно-кодировочной ориентацией. Писем в "Горячую линию" приходит масса. До какого-то времени я отвечал на все. Теперь исключаю все вирши, на распознание и декодирование которых уходит более трех минут. Если хотите ответ — пишите по-русски. Иначе извините.

Покряхтев, отвечу я (ламер ушастый) тебе (хацкеру кульному), шо треба тебе заиметь такую хорошую прогу, как Tweak All. Там можно не только стрелки посшибать, но и сами значки заодно. Эту утилиту ты найдешь на одном из наших прошлых дисков.

Здрассе... хочу спросить у вас. У меня стоит Win98, и меня просто бесит, что, когда я неправильно завершаю работу, при загрузке выскакивает Scandisk. А он у меня постоянно виснет. Помогите, как его отключить-то, а?

И вам здрассе... Отключить все можно. Народ бывалый справляется молотком и в редких случаях долотом. Или просто кулаком. Но в твоем конкретном случае я бы посоветовал залезть в файл msdos.sys, найти там строку AutoScan=1 и заменить 1 на 0. Да-асссвиданья.

Проф. Горячев

Очень приятно, что ко мне приходят не только вопросы от читателей, но и интересные советы и предложения. Так держать, ребята! Ведь только коллективный разум имеет шанс на выживание в нашем сложном мире.

Итак, микрофон передается нашему постоянному читателю.

Annihilator

Вот решил поделиться личным опытом. Итак. У меня обычная шаговая АТСка, в квартире есть параллельный телефон. Все наперебой советуют отрубать лишнюю нагрузку, что должно помочь. Отрезание нагрузки, само собой, конечно, помогает, но вы не задумывались, что создает больше помех, телефон или розетка? Дело в том, что в большинстве телефонных розеток стоит довольно мощный конденсатор, и устроены они таким образом, что если в розетку ничего не включено, то кондер соединяется с линией, а если что-то воткнуто в розетку, то кондер к линии не подрубает. Так я сидел год в инете на скорости от 26400 до 32200, пока однажды не оставил параллельный телефон включенным в розетку... Хм.. 50600 кб/с, обрадовался я и стал искать причину, а оказалось все просто: телефон сам по себе никакой роли не играет, просто сам факт наличия вилки в розетке, пусть даже пустой, отрубает этот конденсатор от линии, в связи с чем от ослабевших помех скорость выросла вдвое. Второй год сижу в инете на 50,6 кб/с, тьфу-тьфу-тьфу...

Проф. Горячев

Ну что ж, совет высказан и требует комментария. На самом деле этот конденсатор там торчит не просто так. Он обеспечивает постоянный уровень сигнала в линии. Этот сигнал сигнализирует особой примочке на АТС, что линия исправна. Если сигнал вообще исчезнет, значит, на линии обрыв. Далее, к чему может привести ликвидация этого конденсатора (хотя Annihilator высказался за более либеральный вариант — оставление заглушек во всех телефонных розетках, когда работает модем). С одной стороны, скорость соединения действительно ощутимо вырастет. Ну а с другой, если вдруг случится какой-нибудь катаклизм, при котором модем и все остальные телефоны окажутся отключены от линии, то существует небольшая вероятность того, что к вам примчатся технари с АТС и начнут голосить, что у вас-де обрыв.

В общем, лаборатория "Железный цех&Co" порешила признать метод действенным и рекомендовать его к повсеместному применению, с некоторыми оговорками. Пользуйтесь на здоровье и скажите спасибо Аннигилятору.



Алексей Макаренков (MakarenkOFF@igromania.ru)

INTERNET
СОБЫТИЯ ЗА МЕСЯЦ

Yellow Submarine с молотка

Чего только нельзя купить на Интернет-аукционах. Некоторые пользователи Сети — преимущественно наши западные коллеги — и вовсе предпочитают "обарахляться" только в Интернете, не утруждая себя походами в супермаркеты. Продукты, товары быта, аудио- и видеотехника, одежда, игры, виртуальные персонажи для прохождения различных **EverQuest**'ов и прочее, прочее, прочее. Казалось бы, что бы ни было выставлено на виртуальный прилавок, жителя Сети уже ничем не удивишь. Оказывается, удивляться все еще приходится. Недавно американская корпорация **Liquidity Services**, специализирующаяся на сбыте списанного на утилизацию военного имущества, выставила на один из сетевых аукционов две субмарины. Водоизмещением ни много ни мало 100 тонн каждая. Интернет-обитатели были просто шокированы, но быстро пришли в себя, и заказы в Liquidity Services на покупку подлодок потекли рекой. Уж не знаем, в чем кроется причина — то ли в Сети развелось слишком много Рокфеллеров, у которых в карманах завалялись лишние четыре миллиона — а именно столько хотели продавцы за каждую субмарины, — то ли яркий желтый цвет, в который были выкрашены подводные лодки, так популярен среди богатеев. Однако факт остается фактом. Лодки были проданы... Имени **Пола МакКартни** в списке покупателей не значится.

Веселая статистика

Независимое исследование провела американская компания **Computer Industry Almanac**, специализирующаяся на статистике посещения Интернета пользователями из разных стран мира. И вот к какому выводу пришли специалисты. Уже в 2005 году число пользователей Мировой Паутины увеличится ни много ни мало в два раза и составит около миллиарда человек. Сначала вдумайтесь в эту цифру — миллиард, — а теперь можете забыть о ней, потому что уже к 2007 году интернетчиков на земном шарике будет полтора миллиарда, и около половины из них будут входить в Сеть по каналам беспроводной связи. К слову, сейчас этой услугой пользуется всего 2-3 процента гостей виртуальности. Такие вот пироги, товарищи сетевики. Интересно, какой процент из означенного спрогнозированного миллиарда составят наши с вами соотечественники?

Роды в Сети

Британская звезда эротической сцены **Кэти Прайс** (больше известная как **Джордан**), находящаяся на восьмом месяце беременности (к моменту, когда вы читаете эти сроки, — на девятом), собирается транслировать роды через Интернет. Причем уже сейчас развернута обширная рекламная кампания по привлечению виртуальщиков к просмотру. Джордан и ее продюсеры — которые также участвуют в "продвижении трансляции в массы" — надеются, что им удастся организовать самую массовую веб-трансляцию за всю историю Интернета. По самым скромным подсчетам, поглазеть на публичную демонстрацию детородных функций Кэти соберется более ста пятидесяти миллионов пользователей Сети. Как организаторы "шоу" собираются выделить столько каналов под показ, не совсем понятно, но в любом случае, всем, кто не успел или по каким-то другим причинам не смог оказаться в нужное время в нужном месте, будут предложены "эксклюзивные видеокассеты и компакт-диски" с записью родов. Заказать которые также можно будет через Интернет.





Популярность эро-звезды уже сейчас взлетела до поднебесных высот, а что будет после трансляции, и представить себе страшно. Денег на всем этом Джордан заработает столько, что с карьерой в сфере эротики можно будет смело завязывать, да и сложновато будет вернуться, что называется, в строй после такого ответственного мероприятия, как рождение дитя. Другое дело, что далеко не все приветствуют подобный поступок мисс Прайс, а многие даже открыто осуждают. Так, к примеру, муж Кэти — известный футболист **Йорк Двэйт** — отказался присутствовать на "церемонии деторождения", решив, по-видимому, что подобная легализация естественного процесса в случае с его ребенком недопустима. О стабильности семейных уз пары пресса пока ничего не сообщает, но сама Джордан заявила, что отменять показ не собирается ни при каких обстоятельствах...



P.S. К слову, роды Кэти Прайс — не первый детородный акт, который будет показан через Интернет. В 1998 году "через Сеть" рожала некая мисс Элизабет из Флориды. Но тогда трансляция собрала всего тридцать миллионов зрителей, а сама Элизабет практически не обогатилась, ибо не догадалась, что, во-первых, за сам показ можно брать денежки, во-вторых, никто не мешает продавать кассеты с записью.

Нашествие I-Worm.Cervivec!

В Сети началась новая эпидемия. Виновником переполоха на сей раз стал червячок серии **I-Worm.Cervivec!**. Червячок за милую душу уплетает системные файлы вашей системы, после чего бесславно гибнет под напором вынужденной команды format C:. Чтобы избежать заражения "зверем", внимательнее просматривайте свою корреспонденцию. Пользуйтесь предпросмотром писем на почтовом ящике и не загружайте на свои машины письма, содержащие строки типа:

Vtip Cau posilam ti cerviky tak se na to podivej (virus to neni)

Vtip Cau posielam ti cerviky tak sa na to pozri (virus to neni)

Witz Hallo, Ich habe ein guter Witz-Wurm so sieh! (kein virus)

blague J'ai une bonne blague ca s'appelle verre de terre alors jette un coup d'oeil (il n'y a pas de virus)

шутка Привет, У меня есть прикольная штучка вроде червяка (это не вирус)

Joke Hi, I have some cool joke — worms so have a look at it (no virus)

Zart Czesc, mam swietnz dowcip — robaka. Obejrzyj go sobie (to nie jest wirus)

Chiste Hola te mando los gusanilloes. Pues mirarlos (no es un virus)

А уж если загрузили, то ни в коем случае не активируйте приаттаченные к данным письмам файлы. Стоит вам запустить злосчастный exe-шник, как вирус стремительно кинется на директорию *System32*, где можно будет обнаружить файл **ntkrnl.exe**, а уже оттуда расползется по всему винчестеру, приаттачит себя к письмам, которые вы будете посылать своим знакомым, и тогда-то у всех начнутся веселые деньки.

Будьте осторожны.

Божественный спам?



Чуть меньше месяца назад большое количество пользователей Интернета получили почтовую рассылку спамового характера, в которой содержалась "реклама" Свято-Троицкого Николаевского общежительного мужского монастыря (г. Владивосток). Очень скоро монастырский сайт (*www.monast.ru*) был удален из Сети за "спамирование", которого уж от кого-кого, а от святых отцов никак не ожидали. Однако на этом дело не кончилось. Вскоре выяснилось, что батюшки-то как раз совершенно не при чем. А виновна во всем компания **Info Market**, которая предложила священнослужителям сообщить о монастыре посетителям виртуального пространства. То, что с задачей Info Market справились на ура, многие из вас могли убедиться сами, ну а невиновность отцов-настоятелей теперь доказана, и сайт монастыря работает в былую силу. О былом инциденте напоминает только надпись при входе на страничку:

"Дорогие братья и сестры! Электронная почта монастыря ежедневно получает большое количество писем. В одном из них нам пришло предложение от компании Info Market сообщить о монастыре большому количеству людей, электронные адреса которых взяты из официальных источников. Компания предоставила свой банковский счет и полные реквизиты, уверила в законности своих действий. Мы воспользовались этой услугой, не предполагая, что это окажется "спамом" и что рассылка сообщений о монастыре может вызвать негативную реакцию. Всем, кому наше сообщение принесло огорчение и беспокойство, мы приносим свои глубочайшие извинения. Нижайше просим простить нас и не судить строго, так как мы только начинаем освоение Интернета. После всего случившегося мы не расстроим Вас более такими сообщениями и будем советоваться по всем вопросам с провайдером и веб-мастером.

Спаси Христос.

С глубоким уважением и признательностью, наместник Свято-Троицкого Николаевского Общежительного мужского монастыря Игуменъ Феофанъ (Зиборов)".

Приятно, что справедливость восторжествовала, а Info Market, надеемся, получит по заслугам.

Взломай Шумахера!

Отцы-президенты гонок Формулы-1 приняли решение, что с 2002 года для контроля состояния болидов можно будет использовать технологию беспроводной цифровой связи. И уже сейчас многие провидцы пророчат этой технологии славное будущее. Еще бы! Ведь в управлении машиной тогда смогут участвовать не только пилот и служба техобслуживания (косвенно, через команды пилоту), но и третья сторона. Читайте — хакеры. И уже сейчас это вызывает серьезные опасения. В интервью, которое **Сэм Майкл**, главный инженер команды **Williams**, дал агентству **Ananova**, он заявил, что если программы, ответственные за прием сообщений, будут иметь "дыры", то влияние на электронику болидов извне станет возможным. Ну а самое ужасное, что может произойти при этом, — взрыв двигателя.

Так что теперь, когда сама система беспроводной связи для болидов Формулы-1 уже разработана, у конструкторов и программистов появилась новая головная боль — создание системы электронно-программной безопасности. И многие эксперты полагают, что на доводку до ума "охранки" уйдет чуть ли не больше времени, чем на разработку самой системы контроля. Но оно и правильно. По крайней мере, у всех еще будет время подумать, а стоит ли рисковать жизнью пилотов ради торжества высоких технологий.



P.S. Все-таки трудно избавить себя от мысли, что можно было бы усесться за экран монитора, водрузить на столешницу руль, кинуть под стол педали и насладиться своим любимым симулятором — симулятором киллера гонщиков Формулы-1 в реальной жизни. Шумахер — чемпион! А Хаккинена мы уж как-нибудь взломаем...

Насильно мил не будешь

В очередную грязную разборку вляпалась **AOL**. Несколько пользователей услугами компании подали на нее в суд — за то, что AOL якобы насильно продавала им различные товары. Несколько разъясним ситуацию. Дело в том, что все, кто так или иначе прибегает к услугам AOL, открывает для нее один из своих счетов в открытое пользование. Компания снимает деньги, согласно договоренности и в зависимости от сделанных пользователем заказов. Так вот, по заявлению "пострадавших", компания "впарила" им ряд товаров, которые они и не думали заказывать.

Все истцы — которых пока только трое, но адвокаты утверждают, что на самом деле "кинутых" существенно больше — были насильно осчастливлены следующими товарами. Комплектом постельного белья повышенной пушистости за 70 долларов. Книгами с повышенной читабельностью общей стоимостью порядка 60 вечнозеленых рублей. Магнитолой повышенной стереоэффективности за — подумать страшно — 170 долларов. И, наконец, самое важное — специальным набором для поддержания ротовой полости в состоянии повышенной чистоты, который обошелся виртуальщикам всего в 90 условных единиц.

Все "счастливчики" хотят вернуть свои деньги обратно, а также получить изрядную сумму за моральный ущерб. Адвокаты стараются им помочь, а заодно положить в собственный карман немало кредиток, которые могут выпасть из карманов AOLa, если последнюю как следует потрясти. Ну а сама AOL, понятное дело, все отрицает, утверждая, что пользователи сами все это барахлишко назаказывали, а теперь, осознав бесполезность покупок, решили объединить усилия и вернуть потраченное.

Странные они, эти американцы. Такой комплект белья получили, да еще и чистилку для рта... и еще и недовольны. Радоваться надо, а не по судам бегать.

Виртуальное доказательство теории Дарвина

Интересный опыт провели биологи из **Университета Естественных Наук** штата Небраска. Путем нехитрого эксперимента они доказали теорию Дарвина о естественном отборе. Вернее, одно из ее положений, согласно которому при повышении активности хищников в арифметической прогрессии разнообразие в каждом поколении жертв возрастает в геометрической прогрессии. Раньше доказать эту теорию на практике было довольно сложно ввиду того, что любая "жертва" не может размножаться быстрее... чем она может размножаться.

Биологи из Небраски взяли да и смоделировали поведение жертв — в качестве модели была использована популяция бабочек-капустниц — на компьютере. А "хищников" взяли реальных — голубых соек, пойманных специально для эксперимента. Соек подпускали к монитору, по которому "ползали" виртуальные мотыльки. Птахи пытались их склевать, и за каждое "попадание" получали пищевое вознаграждение. Если все "привлекательные" мотыльки на экране были съедены, "экспериментальная" сойка должна была клюнуть зеленый кружок посреди экрана и перейти на другой уровень с новым набором мотыльков. Таким образом, "выживали" лишь самые незаметные виртуальные бабочки. Эксперимент удался. Внутривидовое разнообразие программных капустниц возросло. Теория Дарвина была доказана (хотя в ее верности и до этого никто не сомневался).

P.S. При чем тут Интернет, спросите? Да просто для верности результатов необходимо проводить исследования в нескольких лабораториях. Что и было сделано. А вот связь ученых из разных лабораторий осуществлялась как раз посредством Мировой Сети. Вот вам и оправдание тому, почему мы рассказали вам о таком интересном факте в рамках рубрики "Интернет".■

Евгений (Ice) Пименов (ice@zakamsk.ru)

ЛОКАЛЬНЫЙ СЕРВЕР

Как запустить .CGI дома

В прошлых номерах "Игромании" уже поднималась тема создания своей домашней странички. Надеюсь, что вы уже освоили обычный HTML (а может быть, и Dynamic HTML). Возможно, вам стало тесно в рамках HTML и хочется создать что-нибудь на порядок лучше.

Вершиной искусства Web-мастера можно назвать умение писать и использовать на своем сайте **CGI-скрипты**. Аббревиатура CGI расшифровывается как **Common Gateway Interface** ("интерфейс общего шлюза"). Если говорить коротко, то .cgi-скрипты позволяют выводить на экран монитора динамически изменяемые страницы, а не статичные страницы, как при использовании HTML.

Думаю, что те из вас, дорогие читатели, которые заинтересовались этой темой, займутся изучением данного вопроса. Сейчас можно купить много книг по Web-программированию. Но вот чего в этих книгах нет, так это того, как запускать и отлаживать собственные скрипты на своем (локальном) компьютере. Конечно, можно сразу грузить их в Интернет и проверять там, но это дорого и долго. Вот сейчас мы с вами и узнаем, как все это сделать на своем домашнем компьютере.

Apache

Для того чтобы заставить ваш компьютер запускать CGI-скрипты, нужно превратить его в Web-сервер. Существует множество версий серверов. Но наибольшей популярностью среди провайдеров пользуется Apache.

Первым делом нужно установить сам сервер. Никаких вопросов с установкой возникнуть не должно. Единственный момент, который заслуживает внимания, — это куда установить Apache. Это не такой уж легкий вопрос, как может показаться на первый взгляд. Все дело в том, что каждый cgi-скрипт начинается с строки:

#!/usr/local/bin/perl или **#!/usr/bin/perl**

Это ничто иное, как путь до Perl (о нем мы поговорим ниже). Для вашего удобства нужно, чтобы точно такие же директории были на вашем диске.

Я предлагаю вам создать виртуальный диск, с которым мы и будем работать. Сначала в корневой директории диска С: создайте папку с любым названием. Я назову ее web. После этого откройте файл autoexec.bat и впишите в него строчку **subst z: c:\web**.

Теперь перезагрузите компьютер и посмотрите, что у нас появилось. А появился новый диск Z:. На новом диске нужно создать директорию usr, в ней поддиректорию **local**. Вот сюда мы и установим Apache. Путь для установки будет выглядеть следующим образом: **z:\usr\local\apache**.

После установки вам снова придется перезагрузить компьютер. Все. Четверть пути пройдена. Теперь наступает самый ответственный момент — настроить сервер для работы на локальном компьютере. Я рекомендую вам вносить все описанные ниже изменения точно так, как я их даю. В противном случае у нас может ничего не получиться!

В директории **z:\usr\local\apache\conf** найдите файл **httpd.conf**. Вот с этим файлом мы и будем проводить все наши манипуляции. Не забудьте сделать резервную копию на случай, если в оригинале вы что-нибудь испортите.

Старт

1. Найдите блок **#ServerName**. Там можно написать что угодно, например: **ServerName MyFirstServer**. Только сотрите знак комментария #.

2. Теперь ищем блок **DocumentRoot** и изменяем его на **DocumentRoot "z:/www"**. Тут устанавливается директория, где будут содержаться ваши html-файлы. Создайте папку www в корневой директории диска Z.

3. Чуть ниже вы увидите блок, который начинается на **<Directory />**, его нужно заменить на:

```
<Directory />
Options Indexes Includes
AllowOverride All
</Directory>
```

4. Ищите блок **UserDir**, измените эту строку на: **UserDir "UserDir z:/home/"**.

5. Найдите блок, который начинается так: **<Directory "z:/usr/local/apache/htdocs">** и заканчивается **</Directory>**.

В этом блоке много закомментированных строк, но это неважно. Стирайте все и замените на:

```
<Directory "z:/www">
Options Indexes Includes
AllowOverride All
Order allow,deny
Allow from all
</Directory>
```

6. Теперь будем искать строку **DirectoryIndex**, заменяем эту строку на: **DirectoryIndex index.htm index.html**. То есть, мы устанавливаем имена "стартовых" файлов.

7. Теперь займемся директорией для CGI. Ищем строку **ScriptAlias** и заменяем ее на: **ScriptAlias /cgi-bin/ "z:/cgi-bin/"**.

8. Ниже вы увидите блок, начинающийся с **<Directory "z:/cgi-bin">**, заменяем весь блок на:

```
<Directory "f:/cgi-bin">
AllowOverride All
Options ExecCGI
</Directory>
```

Создайте в корневой директории диска Z: поддиректорию cgi-bin. Тут будут лежать все ваши скрипты.

9. Найдите строку **#AddHandler server-parsed .shtml** и измените ее на: **AddHandler server-parsed .shtml .shtm .sht**.

10. Последнее. Найдите строку **AddHandler cgi-script .bat .exe** и поменяйте ее на: **AddHandler cgi-script .bat .exe .pl .cgi**. Этот пункт относится к Perl'у.

Вот и все! Apache настроен. Теперь можно его запускать. После запуска вы увидите окно (как будто сеанс MS-DOS). В нем будет отображен номер версии Apache. Вы не должны закрывать это окно все то время, пока вы хотите работать с Apache.

Ставим Perl

Теперь вам необходимо установить и настроить Perl. Помните, я говорил о важности выбора директории. Устанавливайте Perl в ту же директорию, где он стоит на сервере вашего хостинг-провайдера. Как я уже говорил, обычно это **#!/usr/local/bin/perl** или **#!/usr/bin/perl**. В этом случае устанавливать Perl следует в директорию **z:\usr\local\bin**. Если вы установите Perl не в то место, то в файле **errors.log** постоянно будет появляться сообщение: couldn't spawn child process.

В Интернете можно найти много разных версий этого транслятора. Можно найти усеченные версии — они пригодны разве что для ознакомления с Perl'ом, так как многих модулей не будет. Можно найти Perl с дополнительными модулями. Такая версия Perl'a пригодится только тем, кто решит разместить сервер у себя дома и будет иметь возможность лично устанавливать Perl на сервер. Для нас же представляет интерес стандартная поставка. Ее можно скачать с сервера ***www.activestate.com***.

Возможно, у вас уже установлен Perl, тогда будет неплохо проверить его версию. Чтобы использовать все возможности программы, необходимо иметь версию не ниже 5. Если же у вас установлена более старая версия — ее придется удалить и ставить новую, так как в старых версиях содержится масса ошибок. Проверку можно провести следующим образом: в командной строке DOS введите команду: **perl -v**, и вы увидите номер версии Perl.

Финиш

Теперь, когда у нас установлен сервер (Apache) и транслятор (Perl) — мы можем запускать и выполнять .cgi-скрипты на локальной машине. Давайте проверим это. Положите в **директорию www** — .htm-файл с названием index.htm. Запустите Apache и введите в качестве адреса строку ***http://localhost/index.htm***. Если вы все сделали правильно, то должны увидеть содержимое файла index.htm. Теперь проверим работу транслятора. Создайте в директории cgi-bin файл под названием test.cgi и впишите в него следующие команды:

```
#!/usr/local/bin/perl
print "Content-type: text/html\n\n";
print "Мой первый скрипт !<br>\n";
```

Теперь в браузере введите адрес ***http://localhost/cgi-bin/test.cgi***.

Если все установлено верно, то на экране должно появиться сообщение "Мой первый скрипт". Если же этого не произошло — то вы допустили ошибку во время изменения файла httpd.conf. Попробуйте еще раз все проверить. Также обязательно посмотрите, что написано в .log-файлах Apache. Эти файлы находятся в директории **usr\local\apache\logs**. Тут вы найдете два файла — **access.log** и **error.log**. В первом файле будет находиться информация о запросах, которые были успешно обработаны Apache. А вот в файле error.log содержится вся информация об ошибках. Внимательно изучите содержимое этого файла и с вероятностью в 90% вы поймете, в чем заключается ошибка.

Резюме

Теперь, когда вы настроили свой веб-сервер на локальном компьютере — самое время приступить к более глубокому изучению CGI. Это не такое уж и сложное занятие, главное — подойти к этому делу с душой (как и к любому другому делу). И через достаточно короткий промежуток времени ваша страничка в Сети преобразится до неузнаваемости. Вы сможете создавать свои счетчики, гостевые книги, форумы, голосования и многое другое. Одним словом — ваша страничка не будет уступать тем сайтам, которые находятся на вершинах рейтингов. О своих успехах не забудьте сообщить нам, а если у вас возникнут проблемы — пишите, и я постараюсь вам помочь в меру своих скромных возможностей. Удачи вам на тернистом пути веб-мастерства.■

АЛЛОДЫ II в ИНТЕРНЕТЕ

Олег Панов aka Nautilus
nautilus@allods.net

ВОЗРОЖДЕНИЕ в ОНЛАЙНЕ

Экскурс в историю

Около двух лет назад компанией **Nival Interactive** совместно с фирмой **"1С"** было выпущено продолжение игры из серии "Аллоды" — **"Аллоды II: Повелитель душ"**. Игра сразу завоевала популярность среди геймеров многих стран мира (на Западе игра вышла под названием **Rage of Mage 2**). Кроме интересного сингла, одной из важнейших черт игры является ее сетевая направленность. Есть две возможности мультиплеера в игре: так называемая сетевая игра и сервер.

При сетевой игре персонажи хранятся на компьютерах пользователя, и посредством модема вы можете играть с другими людьми. Но возможности этого режима по многим причинам достаточно ограничены. В статье будет рассмотрен серверный вариант. Сервер представляет собой базу хранения ваших персонажей на так называемом хэте с возможностью игры на картах данного сервера.

"Нивал" — первый онлайн-сервер по РПГ в России, где игроки с разных концов света могут играть в "Аллоды". При этом игра стала не только ареной для уничтожения монстров и битв игроков. Был создан ряд карт, где игроки могли бы добывать себе редкие, уникальные вещи, а на обычных картах в тавернах можно было бы получить какой-нибудь квест, за выполнение которого герою предоставляются на выбор различные награды.

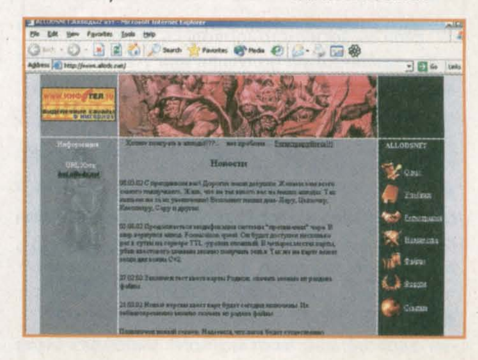
"Нивал" продержал свой сервер около года. И из-за выхода игры **"Проклятые земли"** хэт по "Аллодам" был закрыт. Хотя до последнего момента на сервере кипела жизнь. Группа любителей "Аллодов" с разрешения Nival Interactive вновь возобновила многопользовательский сетевой режим, открыв свой хэт под названием **ALLODSNET**.

Вход в мир "Аллодов"

Регистрация

Для того чтобы поиграть в "Аллоды" на выделенном сервере, прежде всего требуется выход в Интернет.

Вам нужно посетить сайт ***www.allods.net***.



На сайте достаточно удобная навигация. Зайдите в раздел регистрации и ознакомьтесь с

правилами игры. Главное ограничение в правилах — это запрет на использование всевозможных багов и читов. Если вы согласны с правилами и обязуетесь их выполнять, вам следует написать электронное письмо на email — *register@allods.net*. В нем нужно указать:

1. Желаемый логин, состоящий из цифр.

2. Пароль: цифровой, английскими буквами или смешанный.

Письмо желательно отправить с почтового ящика, который предоставляет провайдер, так как бесплатные ящики ненадежны.

Диск с игрой

Для игры на сервере вам необходимо обзавестись диском с игрой "Аллоды II". Где его можно достать? Во-первых, он продается в подарочной коробке в магазинах "1С" с названием "Аллоды II: Повелитель Душ". К тому же диск с "Аллодами II" был вложен в подарочный комплект игры "Проклятые земли".

Поскольку игра была выпущена два года назад, то у многих пользователей диск мог элементарно поломаться, документация потеряться и так далее. Поэтому компания Nival Interactive разрешила не требовать для игры на сервере ALLODSNET заполнять регистрационную карточку и вводить код копии "Аллодов II".

В любом случае, мы (представители сервера) призываем по возможности пользоваться лицензионной копией игры. Более подробная информация о том, где можно достать диск с "Аллодами", есть на сайте проекта.

Патч

После того как вы инсталлировали на своем компьютере игру, необходимо установить **патч 1.07** от "Нивала". Он включает в себя и все ранее сделанные обновления игры. Скачать "заплатку" можно из раздела "Файлы" на сайте сервера. Для установки достаточно просто скопировать файлы патча в директорию игры.

FAQ по подключению

Нажимаю allods.exe — пишет, что не может найти диск.

"Аллоды" работают только при вставленном в привод компакте.

Не подключаюсь. Пишет, что неправильный логин и пароль.

Убедитесь, что ваш логин зарегистрирован. Вам должен прийти на почтовый ящик ответ, что вы зарегистрированы. К сожалению, это пока не автоматизировано, поэтому процесс регистрации будет происходить с 19-00 каждый день. Внимательно проверьте, как написан ваш код или пароль. Большинство ошибок с ними связано с тем, что буквы "O", "I", "l" похожи на цифры "0", "1", "1". Возможно, вы набрали их неверно.

А я смогу восстановить пароль при утере?

Если вы зарегистрировались, но по каким-либо причинам не получили или утеряли свой пароль, его можно восстановить. Для этого надо прислать по адресу письмо с темой "Утерян пароль". В письме следует указать ваш логин (псевдоним), имя и фамилию, под которыми вы зарегистрированы. Пароль будет выслан вам либо на тот электронный адрес, под которым вы зарегистрированы, либо на новый, указанный вами в письме (при условии, что данные, сообщенные вами, совпадут с данными регистрационной формы).

Зарегистрировался на игровой сервер и случайно указал несуществующий E-mail.

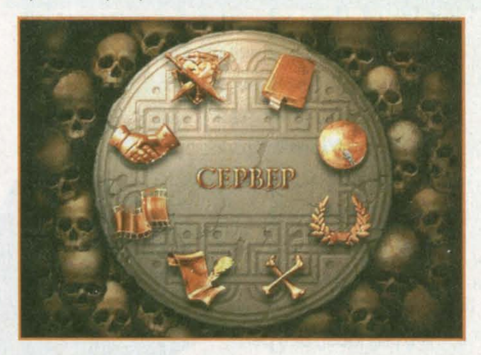
Смотрите предыдущий ответ.

Вливание в "Аллоды"

После установки игры, патча и получения письма с подтверждением регистрации на сервере вы можете приступать непосредственно к процессу игры. Для этого вам необходимо произвести ряд действий.

1. Запустите игру.

3. После входа в игру и заставки выберите пункт "Сервер".



3. Далее появится запрос от сервера на игру. Вам надо все внимательно заполнить.



В строке "Введите URL" вы вводите: **hat.allods.net**. Далее выбираете "Обычная игра" и "Подключение к хэту". После этого вы внимательнейшим образом вводите полученные в подтверждающем письме логин и пароль и нажимаете "Принять".

4. Теперь же вам предстоит создать героя. Игру можно начать или воином, или магом.

О том, кем лучше играть, можно писать огромные мануалы. Вкратце, опытные игроки предпочитают начинать игру магом, делая его добытчиком денег для закупки вещей, зелий — ингредиента для роста основных параметров, и потом, передав все на легкую карту своему воину, начать его прокачку.

Внимательно вводите имя своего героя, так как в процессе игры вы не сможете его изменить. Если вы определились с именем и классом персонажа — нажимаете "Продолжить".

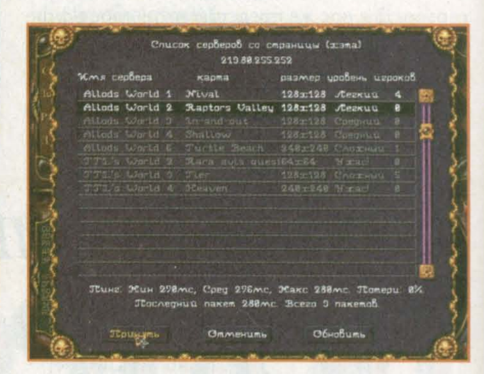


5. Далее вы попадаете в редактор персонажа.

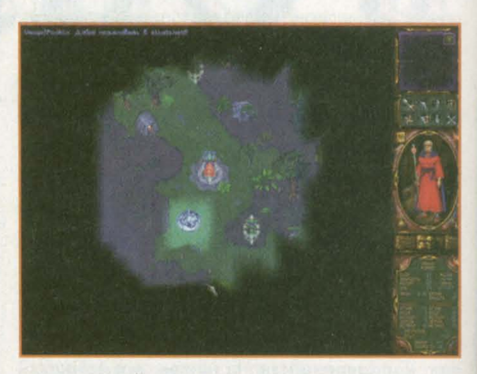


Здесь вам предстоит распределить очки основных характеристик: силы, ловкости, разума и духа. Опытные герои делают все параметры по 34, хотя существуют и другие теории распределения, например, максимально в силу, что важно в игре на легкой карте, или в разум для быстрой прокачки. В любом случае, в процессе игры вы сможете добыть зелья для увеличения параметров. Не забудьте выбрать начальную специализацию герою. После того как вы выбрали облик вашего персонажа, в очередной раз жмите "Принять".

6. Перед вами появится список доступных карт для игры на сервере.



Выберите любую из доступных вам карт легкого уровня и совершите заключительный тычок в кнопку "Принять". После скачивания карты ваш герой войдет на многопользовательский сервер — ALLODSNET.



В данной статье мы только приоткрыли часть айсберга виртуальной жизни в мире "Аллодов". Надеемся встретиться с вами вновь и рассказать подробно уже об особенностях сетевой игры. А для этого пишите письма с требованием продолжить мне — **Nautilus** на *nautilus@allods.net* или **Алексею Макаренкову** на *makarenkOFF@igromania.ru*. ■

Алексей Макаренков (MakarenkOFF@igromania.ru)



СФЕРА: MMORPG по-русски!

Ни фанфар, ни многоголосого хора небесных пристолов. Ни грома, ни молний. О том, что работы над игрой ведутся, стало известно, когда они — работы — были уже в самом разгаре. Первая в России MMORPG — **"Сфера"** — зарождалась тихо. На приступ жанра, жизнь которому в России не пророчили даже самые прогрессивные прорицатели, двинулась компания **"Никита"**.

За разъяснениями, чего ждать от нового проекта "Никиты", редакция "Мании" обратилась к **Павлу Юпатову** — представителю компании по связям с общественностью. Предупредив, что вся информация является предварительной и что все еще может поменяться, Павел, тем не менее, ответил на большинство заданных ему вопросов. Так что же нас ждет? Новый **EverQuest**, **UO** или нечто новое, доселе неведомое онлайновым игрокам?



Мир вокруг нас

ИГРОМАНИЯ ([И]): *Привет, Павел. Расскажи немного о самой игре. По скриншотам видно, что "Сфера" — "вроде бы фэнтези-ролевка", но не прячется ли под маской арта что-нибудь неожиданное? Или ждать хоббитов с автоматами не стоит?*

Павел Юпатов ([П.Ю.]): **Привет. Хоббитов с автоматами, как это ни прискорбно, не будет. Эльфов на танках тоже. "Сфера" перенесет вас в мир фэнтези. Игроку предоставляется возможность общаться в виртуальном мире и развивать своего героя.**

Жанр онлайновых ролевок — вещь в себе. Эксперименты здесь редко приветствуются, а еще чаще жестоко наказываются невниманием со стороны общественности. Хотя оригинальные решения иногда и находят место под солнцем — классический тому пример Redmoon, — все же большинство разработчиков предпочитают не рисковать и создают нечто среднее между UO и EverQuest. И хотя клонов подобных накопилось к настоящему времени превеликое множество, русскоязычных среди них нет. А значит, у "Сферы", будь она хоть трижды клоном EQ — а скоро мы увидим, что это не так, — есть прекрасный шанс найти свою аудиторию поклонников.

[И]: *Понятно, что у игры есть предыстория. В случае "Сферы" это формальность, или предыстория плотно переплетена с сюжетом игры? Насколько мир "Сферы" привязан к сюжету, или существует только некий общий набор правил, и каждый игрок волен жить, как ему заблагорассудится.*

[П.Ю.]: Сюжет. Давным-давно в далекой-далекой... Ах, да! Некий монах-паломник, проходивший стажировку не то у дзэн-буддистов, не то у индуистов, набрел на рецепт, как с помощью мантр и прочих заклинаний скроить себе маааленькую вселенную. Скромную, зато точно по своей мерке. Потом этот рецепт долго путешествовал по средневековой Европе, пока не осел в каком-то монастыре, где (конечно, по простому совпадению) обнаружился знаток санскрита.

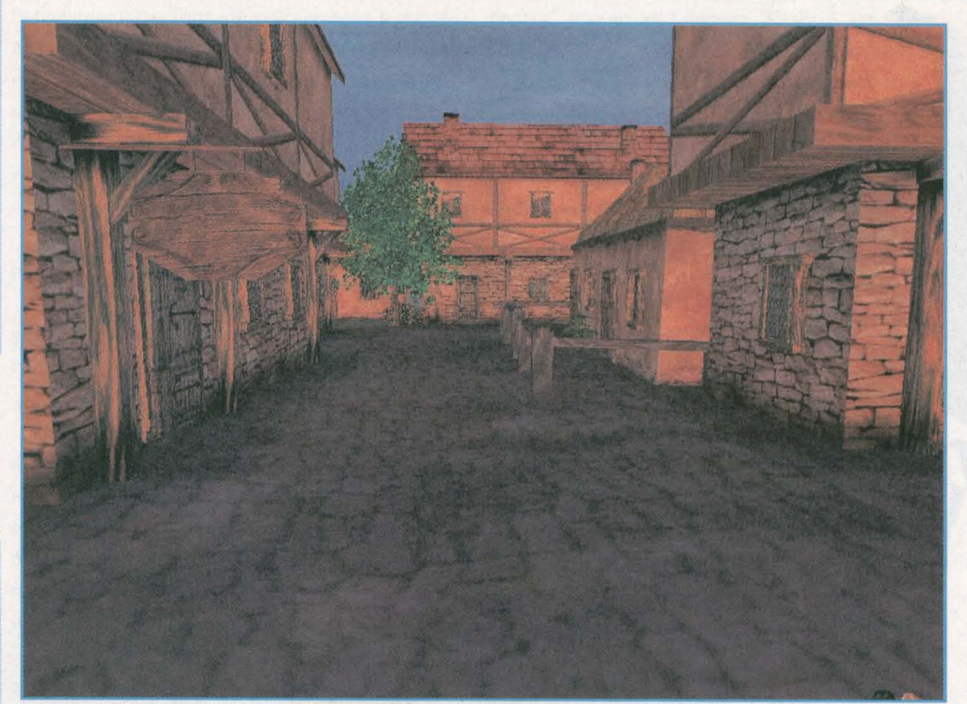
Разумеется, заклинание было, что называется, с изъяном: мантры нужно было бормотать без сна и отдыха дня три. Если сотворишь заклинание правильно — всем будет хорошо, если нет — то интересно. Получилось интересно.

Ученый монах принял имя Ткач и начал акт творения: создал твердь земную, плоскую, как блин, и твердь небесную — сферической формы. Заселилась Сфера как-то сама собой. И все бы ничего, но совестливый монах вмонтировал в новую вселенную карму. И еще кое-что для полного комплекта. В результате от магии и колдовства в Сфере быстро житья не стало: для начала ретивые варлоки занялись разведением монстров, строительством замков и прочими милыми шалостями. А там и вовсе раскололи твердь на части — в точности по сословному делению.

Ткач со злости хотел их всех "сотворить назад", но мигом получил по шее. После чего погрузился в печаль, а в конце концов совсем впал в летаргию, пригрозив перед "впадением" однажды проснуться и разобраться со Сферой раз и навсегда.

Теперь по поводу связи.

Есть магия, и ее много (в основном алхимического свойства). Мантры тоже есть (их тоже немало), но для использования мантр нужна хорошая характеристика от профкома — карма,



то есть. Монстров и замков тоже хватает. Земли, а стало быть, и квесты разделены по сословно-левельному признаку — какие амулеты на себя ни навешивай, пока бароном не станешь, серьезно с тобой разговаривать не будут. Ткач то ли ошибся, то ли схалявил, но на "магической ткани мира" осталась масса узелков — в результате способность колдовать сильно зависит от места, времени, погоды и еще много чего.

Жесткая привязка различных квестов к сословному уровню героя — оправдана. Уже сколько раз мы были свидетелями явления миру онлайновых ролевок, построенных по принципу "все и сразу". В результате какой-нибудь пронырливый "желторотик" имел возможность с самого начала игры прорваться в лидеры. Вступить в партию, пойти на "дело", а в нужный момент подсуетиться, пырнуть ножиком ослабевшего в сражениях "отца" да и нахапать добра за счет стараний других. Как бы "заманчиво" подобная перспектива ни выглядела, на деле подобный расклад приводит к хаосу в игровой системе. Причина очевидна. Зачем трудом и потом зарабатывать себе путь к славе, если можно получить все и сейчас. Падкие до наживы так и поступают, а те, кто привык кровью и потом зарабатывать свой кусок хлеба, в такую игру носа не кажут, зная, на что нарвутся. В "Сфере" в этом плане ошибок нет.

Путь Аватара

Количество играющих в ту или иную ролевку во многом определяется качеством геймплея. Но вот число новых апологетов обычно зависит от начального пути развития персонажа в мире игры. Подсуньте играющим в самом начале полностью снаряженного и знающего все заклятия героя, и никто не будет играть в вашу MMORPG. Или наоборот, дайте персонажа, который очень долго ничему не может научиться, — эффект будет тем же.

[И]: *По типу развития персонажа практически все MMORPG можно разделить на два типа. Либо игрок начинает эдаким "желторотиком", не принадлежащим к какому-либо классу. И уже от играющего зависит, в кого разовьется его персонаж. Либо класс нужно определять изначально. Тут две большие разницы. Одним геймерам нравится один тип онлайновых ролевок, другим — другой. К какому типу принадлежит "Сфера"? Какие классы будут в игре?*

[П.Ю.]: **В мире Сферы действует иерархическая система, во многом сходная со средневековой. Существуют сословия и титулы — от простолюдинов до герцогов. Выше всех стоит Король Сферы. Вступая в игру на 2-й ступени, игрок может заслужить аристократический титул и подняться до вершин. Можно продвигаться также в иерархии магов — от ученика до Великого Магистра. Вот выдержка из описания игрового процесса текущей версии: "При старте игрок получает следующие предметы: кошелек (и 20 талеров — местная валюта), торбу, легкий меч и листок-памятку с первичными сведениями о мире. Появление игрока происходит в портале недалеко от Шипстоуна (столица). Памятка советует идти в трактир. У трактирщика можно купить еду и снять комнату за 20 талеров в сутки. Трактирщик также покупает свежепойманную рыбу и принимает драгоценности. Первоначально денег на то, чтобы поесть и снять комнату, не хватит, поэтому лучше купить немного еды и отправиться на поиски заработка. Если жалко денег на еду, можно пойти в лес и попробовать найти яблоки и груши, лежащие возле деревьев. Можно также найти в лесу хворост и продать его трактирщику по 1 талеру за вязанку. Но это неблагодарная работа".**

Вообще же, игроков ждет нечто среднее, тяготеющее в сторону "желторотиков".

Разработчики "Сферы" решили не искать легких путей. Создать некоторое количество классов и разрешить игроку выбирать между ними — наиболее простой способ, практикующийся в большом количестве онлайновых RPG. Куда сложнее — но и куда интересней — разрешить игроку самому определять свою будущую судьбу. Таким образом, у начинающего воина всегда есть возможность освоить магическое искусство, а у мага, в свою очередь, встать на стезю меча и секиры. Понятно, что переучиваться сложно: обидно терять в трудах заработанный навык. И мало кто из игроков будет переучиваться. Но понимание такой возможности — огромный плюс для любой ролевки, и для "Сферы" в частности. Это дает дополнительный простор для творчества по созданию собственного персонажа. И что самое главное, придает ощущение целостности игрового мира: вы не сваливаетесь в него уже готовым магом/воином/клериком, вы как бы рождаетесь в мире игры и начинаете свое плавное движение по эволюционной кривой виртуальной вселенной.



[И]: *Какое количество характеристик в среднем будет у персонажа?*

[П.Ю.]: **Характеристик у персонажа в игре будет около 10. Например, здоровье или физическая сила, магическая сила, усталость физическая, усталость магическая, голод.**

[И]: *За что будут начисляться условные единицы умения?*

[П.Ю.]: **Будет ступенчатое изменение характеристик в зависимости от достигнутой степени развития персонажа в выбранной им иерархии.**

Братство "Сферы"

Подавляющее большинство игроков (об исключениях чуть ниже) предпочитают онлайновые ролевки сингловым благодаря возможности пообщаться с такими же, как они, исследователями виртуальных миров. Отними эту возможность, и MMORPG начнут во многом проигрывать "Диаблам", "Маскарадам" и прочим "Балдурсгейтам". Ни интерактивности, ни разнообразия монстров... От того, как в Интернет-ролевике налажена система общения между отдельными персонажами, отточен механизм объединения в группы и общения между группами, зависит популярность игры.

[И]: *На кого в первую очередь ориентирована игра? На любителей командного прохождения локаций, где от каждого члена партии зависит победа, или на "волков-одиночек"?*

[П.Ю.]: **В данном случае также нет жестких ограничений, играющий вполне может справиться с большинством квестов в одиночку, но в команде прохождение, безусловно, происходит быстрее. Возьмем в качестве примера захват замка: разумеется, существует вероятность удачи атаки одиночки. Но гораздо проще собрать команду из, скажем, десяти единомышленников, захватить замок, после чего игрок с наивысшим титулом становится владельцем данного замка. В замковую скрижаль он заносит имена своих спутников, обеспечивая им свободный проход в замок, комнату, определенную ренту от близлежащих земель. Замок дает защиту в случае нападения — таким образом формируется клан.**

Отсутствие четкой ориентации на какой-либо один тип игры — командный или одиночный — еще одно доказательство серьезности намерений "Никиты". Игра делается не абы как, на коленке, лишь бы срубить побольше звонкой монеты. Падкие до денег и не желающие заботиться об игроках разработчики онлайновых игр поступают иначе. Обычно задается четкая модель поведения персонажа, и любое отступление от этой модели карается проигрышем. Не хочешь играть в партии — до свидания. Или наоборот, начал собирать команду — и сталкиваешься с таким количеством трудностей, что руки опускаются играть дальше. И лишь путем детальнейшей проработки игрового мира, тонкой подгонки баланса можно добиться результата, когда любая модель поведения может стать выигрышной, если пользоваться ею с умом.

[И]: *Как в "Сфере" обстоят дела с плеер-киллингом? Собираетесь ли вы исключить подобную возможность — хотя полностью это еще никому не удавалось — или разрешите играющим свободно практиковать PK? Ведь одних плеер-киллинг отпугивает, но многих и привлекает. Как поступите?*

[П.Ю.]: **Совершая различные действия, каждый персонаж накапливает карму. Карма может быть нейтральной, положительной и отрицательной. После смерти каждый персонаж появляется в ближайшем портале, который соответствует его карме. Для положительной кармы портал расположен в благоприятном, спокойном месте с отсутствием монстров. Для нейтральной кармы портал располагается в не очень опасном месте. Портал для персонажей с "дурной" кармой располагается в местах скопления опасных монстров. Как нетрудно догадаться, убийство персонажа не оказывает положительного влияния на карму. Кроме того, отрицательная карма отнюдь не облегчит прохождение игры. Также будет еще несколько ограничений для "плохишей", каких — пока секрет. В целом же, нельзя сказать, что есть однозначный запрет на плеер-киллинг — каждый волен идти своим путем!**

Очень интересный — если не сказать уникальный — подход к решению проблемы. Подавляющее большинство современных ролевок относятся к PK довольно радикально. Либо "за", либо "против". Там, где PK практикуется, — об этом напрямую заявляется в правилах геймплея. Если плеер-киллинг запрещен, то обычно об этом напрямую не говорят, у PK-шников все равно ничего не получится. Стоит им встать на путь злодеяний по отношению к другим игрокам, как их быстро выкидывают из игры зоркие "модераторы". Либеральное отношение к убийству себе подобных с целью наживы и в то же время грамотное регулирование численности PK — очень сложный путь. С одной стороны, подобное положение вещей лишний раз доказывает, что в лице "Сферы" мы получим глубоко продуманный и тонко настраиваемый со стороны игроков игровой мир. С другой — заставляет задуматься, а получится ли у разработчиков то, что не получилось у десятков других. Описанная Павлом концепция решения проблемы позволяет надеяться, что все будет, как надо.

Врага — на фарш!

Грамотно смоделированный бой в онлайновом ролевике — это процентов восемьдесят успеха игры в целом. Если сражаться неинтересно, то геймеров никакими другими коврижками в игру не заманишь.

[И]: *Что касается сражений. По каким правилам они будут проходить — это чистое "рубилово", или вы разработали какие-то "тактические бои"? И самое главное — с кем в основном предстоит воевать игрокам? Друг с другом или с монстрами?*

[П.Ю.]: **Бои будут представлять собой "чистое рубилово". Сражаться можно будет как с монстрами, так и с игроками.**

[И]: *Что происходит с игроком после его смерти, вы уже сказали. А что будет с нажитым имуществом? Целиком достанется победителю?*

[П.Ю.]: **Имущество достанется победителю с некой вероятностью (зависит в первую очередь от показателей кармы), также не пропадет имущество, которое игрок хранит в так называемой вечной торбе и, разумеется, то имущество, что играющий хранит в своем доме или же комнате в гостинице.**

Аркадность сражений, возможно, отпугнет некоторое количество игроков, предпочитающих размеренные схватки с продумыванием каждого хода, но куда большее количество геймеров будет привлечено сочными джибзами и скрежетом стали о сталь. Что самое интересное, казалось бы, бездумное махание мечами/топорами в битве можно жестко структурировать, придав происходящему известную зако-





номерность. Знание характеристик оружия и персонажей позволяет зачастую определить исход схватки еще до ее начала. Это отличительная особенность любой ролевки по сравнению с чистым экшеном. "Сфера" — MMORPG, так что не стоит пугаться, услышав заявление о "чистом рубилове". Случайностью исхода битв тут и не пахнет. Речь идет лишь о процессе боев, отсутствии в них походовости и, как следствие, — наличии зрелищности, которой так не хватает играм с походовой системой битв. Исход боя будет определяться комбинацией вашего тактического гения и уровнем мастерства, заработанного в процессе игры.

[И]: *Что нас ждет при встрече с монстрами? Это будут просто тупоголовые, но чертовски сильные "болванчики"? Или придется ломать голову, как надуть хитроумный AI?*

[П.Ю.]: **Это зависит от типа встретившегося вам монстра. Вот для примера описание монстров — летающих скелетов: "Несколько столетий назад в Сфере была развита банковская система, и между населенными пунктами летали банковские курьеры, использующие для полетов магию и перевозившие ценности. Репутация клана курьеров была чрезвычайно высока. Однажды один купец, богатейший человек того времени, решил переехать из города Бангвиля в Шипстоун. Для безопасности он нанял летающих курьеров. Узнав об этой поездке, на них напала банда разбойника Безносого. Безносый сумел применить магию, которая оказалась не слабее магии курьеров. В схватке погибли все разбойники и многие курьеры; огромная часть сокровищ осталась лежать в разрозненном виде в скалах, и их до сих пор ищут кладоискатели. Но им мешают души погибших курьеров, которые летают над скалами и пытаются выполнить свой долг по охране богатства."**

Зачастую ролевка, в которой нормально организованы битвы между участниками, может совсем обойтись без монстров. Прецеденты известны. В "Сфере" же мы имеем дело с комбинированным подходом. Сражения с монстрями, битвы с другими партиями (заметьте, это уже никакой не PK)... Если еще "Никите" удастся не сдвинуть баланс в какую-то одну из сторон, то получится просто супер.

Важно и другое. В природе существует немногочисленная "каста" игроков, которые предпочитают играть в онлайновые ролевки, как в сингловые. Они не объединяются в партии, воевать предпочитают с противниками, управляемыми компьютером. Учитывая, что разработчики уделяют много внимания интеллекту монстров, для таких игроков в "Сфере" будет истинное раздолье. Вот уж действительно игра на любой вкус...

Пинком ноги весь мир разрушить

Для онлайн-ролевки с грамотным геймплеем интерактивность вторична. Игроки обычно до выхода игры постоянно разглагольствуют на тему, на сколько щепок можно будет расколотить стол в таверне и на какое количество кусков разлетится при этом голова напарника, которой, собственно, и ломали столешницу. Но как только игра выходит — если она обладает захватывающим геймплеем, а окружение при этом совсем не интерактивно, про последнее быстро забывается. Это вам не сингловый экшен, где отсутствие нормальной возможности оттянуться на предметах интерьера зачастую приравнивается к надписи "R.I.P." на могиле игры. В MMORPG народ развлекается иными способами, что и неудивительно, если учесть, какое количество "живого" люда тебя окружает.

[И]: *А интерактивность? Что с ней? Все ли можно будет сломать? Какие предметы использовать? И самое интересное для геймеров — предусмотрены ли в игре иные способы перемещения, кроме "своих двоих"?*

[П.Ю.]: **По поводу интерактивности сейчас достоверно известно, что все предметы стареют и изнашиваются. А вот что касается перемещения: на одном из уровней с помощью магии можно летать или телепортироваться. Остальное — пока тайна.**

Технику на заметку

MMORPG может быть сколь угодно крутой в плане "внутренних возможностей", но если для того, чтобы нормально играть, придется проводить выделенку или обзаводиться суперновой видюхой, то провал гарантирован.

[И]: *Павел, а каковы требования "Сферы" к железу и — самое важное — к коннекту?*

[П.Ю.]: **Минимальные системные требования: Pentium II, 64 RAM, 3D-акселератор, модем 19200.**

[И]: *Сколько игроков сможет одновременно присутствовать в игровом мире?*

[П.Ю.]: **На одном сервере до 1200 игроков. Количество таких серверов не ограничено.**

[И]: *Теперь несколько "скользких" вопросов. В России еще не создавалось ни одного столь масштабного проекта, как "Сфера". Уверены ли вы в рентабельности своего детища? Или делаете игру на свой страх и риск? Собирали ли вы какую-либо статистику по количеству потенциальных игроков, прежде чем приступить к работе?*

[П.Ю.]: **Разумеется, перед началом разработки мы провели серьезные исследования рынка. На сегодняшний день "Никита" не создала ни одной (!) убыточной игры. А начиная с 1991 года создано было более 60 игр. "Сфера" исключением не будет.**

[И]: *Ну и последнее. Когда выйдет игра? И кто выступит ее издателем?*

[П.Ю.]: **Планируемая дата выхода — конец 2002 года. Издатель — фирма "1С".**

[И]: *Спасибо за ответы. Удачи.*

[П.Ю.]: **Спасибо за интересные вопросы.**

Мегапопулярный игровой мир?

Вот такие виртуальные пироги нас ожидают в самом ближайшем будущем. Начинка — проверенная временем, притом умудрившаяся остаться свежей и приобрести новый оттенок вкуса за счет оригинальных находок авторов. Даже если забыть про, казалось бы, главный плюс "Сферы" в отечестве — русскоязычность, — у игры мощнейший потенциал развиться в мегапопулярный игровой мир. Речь не только о России. Хотя пока неизвестно, как будут обстоять дела с распространением игры на Западе, но в том, что продвижением игры "за бугром" заниматься нужно со всей тщательностью, — сомнений нет. Хочется верить, что первый выход России на мировую MMORPG-сцену будет замечен. И основания для такой веры — есть. ■

- Dial-Up от 0.6 у.е. в час

- Постоянное подключение

  64 кбит/сек. - от 45 у.е. в месяц

  128 кбит/сек. - от 55 у.е. в месяц

- Веб-дизайн

DataForce

Internet Service Provider

PROVIDER

//world wide web

www.df.ru

Веб-хостинг:

Экономный
3 у.е. в месяц (30 у.е. в год):
3 Мб дискового пространства, Common CGI, SSI,
1 POP3 ящик

Почтовый
5 у.е. в месяц (50 у.е. в год):
20 POP3 ящиков, лист рассылки

Тариф №5
5 у.е. в месяц (50 у.е. в год):
5 Мб дискового пространства, CGI, SSI,
5 POP3 ящиков, UNIX Shell

Тариф №10
10 у.е. в месяц (100 у.е. в год):
10 Мб дискового пространства, CGI, SSI,
25 POP3 ящиков, MySQL, PostgreSQL, лист рассылки,
UNIX Shell

Тариф №15
15 у.е. в месяц (150 у.е. в год):
50 Мб дискового пространства, CGI, SSI,
50 POP3 ящиков, MySQL, PostgreSQL, лист рассылки,
UNIX Shell

Тариф №20
20 у.е. в месяц (200 у.е. в год):
100 Мб дискового пространства, CGI, SSI,
100 POP3 ящиков, MySQL, PostgreSQL, 5 листов
рассылки, UNIX Shell

103473, г.Москва, 3-й Самотечный пер., д. 11
тел.: 737-3246 (многоканальный)
e-mail: info@df.ru, http://www.df.ru

RusPutin (rusputin@fromru.com)

Интересное в сети

Велик Интернет. Могуч Рунет. А пообщаться негде. Вот и маются геймеры по забытым всеми форумам и чатам. Неужто нет на Земле-матушке места, где смог бы излить душу горемыка геймер по ушедшим фрагам, обложить крепким словцом "того монстра с седьмого уровня", спросить совета или просто обсудить любимые игры с такими же, как он — с геймерами и игроманьяками?

Сам вопрос задал, и, видимо, придется самому же на него отвечать. Таких мест в Сети много, но лишь довольно малая часть из них может по праву носить титул "геймерский". Остальные используют этот лейбл лишь затем, чтобы привлечь побольше посетителей. Чаты отбрасываем сразу. В них правды нет, равно как в IRC и ICQ. Настоящим игроманьяками там ловить нечего. А вот форум... Конечно, не real-time, но КПД такого общения куда выше, чем в чатах или, к примеру, ICQ.



Наболело? Обсуди...

www.kamrad.ru/kvb/

Наверное, самый крупный форум в сегодняшнем обзоре. Прежде всего, это определяется числом зарегистрированных пользователей (свыше 10000) и количеством разделов — около тридцати штук. Все разделено на четыре блока: "Тематические форумы", "Форумы общей тематики", "Авторские форумы" и "Игры с Большой Буквы". Особый интерес представляют именно последние, то есть это форумы, посвященные одной-единственной игре. Таких на www.kamrad.ru предостаточно: Warcraft I, II, III", "HoMM I, II, III, IV", "Diablo II", "Fallout", ну и, конечно, "Quake Zone" и "Half-Life / Counter-Strike". И это только малая часть. Есть еще такие форумы, как "Software" и "Hardware", "Музыка" и "Кино", "Куплю-продам" и "Убей в себе ламера". Форумы модерируются, так что "левого" базара вы там не обнаружите.

www.gameforums.ru

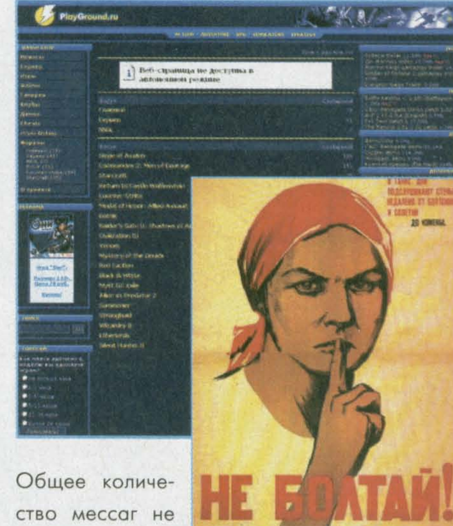
Именно этот URL я набрал в своем браузере первым, когда садился писать данный обзор. Ожиданий сайт не обманул. Действительно геймерский форум. В отличие от предыдущего, тематика несколько уже. В основном это RPG. Настольные и компьютерные (все от Diablo до Might and Magic). Есть и военно-тактические игры. Форум сделан на довольно известном и удобном движке. Так что ни с регистрацией, ни с постингом мессаг проблем возникнуть не должно. Приятно удивили своим наличием разделы "Cyberpunk" и "Фантастическая литература и кино". Заглянуть рекомендую.

www.mtgcards.ru/forums/

Ну, вот мы и добрались до Magic: The Gathering. Обзор по этому сайту вы найдете в разделе "Игровые ссылки". Сейчас же я расскажу о местном форуме. Здесь есть только то, что имеет отношение к MTG, и ничего больше. Так что если вы не поклонник этой карточной "империи", то можете переходить к следующему обзору. Для тех, кто все-таки остался, сообщаю: форум очень популярный. Об этом прежде всего говорит количество оставленных сообщений (в сумме около 25000). Всего конференций четыре: "Покупка/продажа", "Стратегия/колоды", "События/турниры" и "Для начинающих" (то есть для тех, кто парой секунд назад перешел к следующему обзору). Фанатский и исключительно полезный форум.

www.playground.ru/forum/

Еще один приятный форум "широкого профиля". Хоть разделов не так много, как, например, в форуме на www.kamrad.ru, заглянуть сюда стоит. С темами все как положено — разбиты по играм. Среди гигантов игровой индустрии обнаружены Counter-Strike, StarCraft, Civilization III.



Будь начеку,
В такие дни
Подслушивают стены,
Недалеко от болтовни
И сплетни — до измены!

Общее количество мессаг не впечатляет (особенно по сравнению с www.gameforums.ru) — это свидетельствует о "популярности" форума. В ваших силах ее повысить.

www.planetcommunity.com/cgi-bin/ultimatebb.cgi

Забугорный форум. Отличается от всех остальных своей многоплатформенностью. Тут тебе и X-Box, и Dreamcast, и Nintendo, и PlayStation, и PC. Темы разные — от железа до настольных игр. Есть раздел под названием "Мусорная корзина" (что там, узнаете сами). Фанаты MTG, реслинга и аниме здесь также смогут найти понимание. Форумы модерируются, так что не забалуешь. Достойная внимания "болталка".

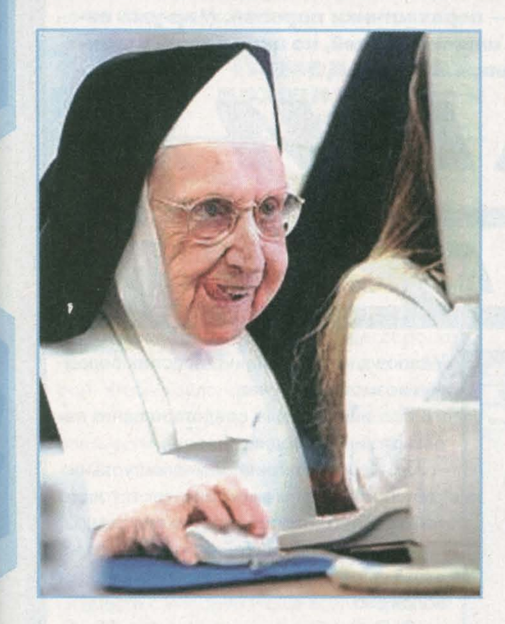
http://jadedspub.com/discus/messages/board-topics.html

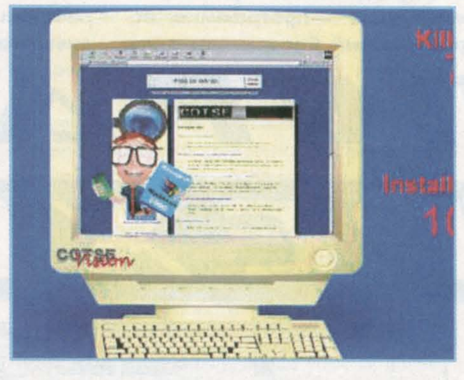
Jaded's Pub Gamers's Forum. Аналогично предыдущему форуму, темы от настольных игр до железа. Но вот дизайн... Нечто среднее между Explorer и Dos Navigator. Да и сам движок форума, видимо, писался на коленке. А в остальном — крайне положительная конференция.

http://forums.igray.ru

Хороший форум на хорошем портале. Увы, специализация довольно узкая. В основном обсуждаются военные стратегии и игра "Корсары" (выделено из общего списка). Тем много, правда, популярность некоторых разделов явно оставляет желать лучшего. В целом приятный форум, впечатление от которого портит лишь не совсем удачно выбранный авторами шрифт — Comic Sans MS.

Игровые ссылки





www.mtgcards.ru



Magic: The Gathering. Обещанный обзор сайта. Чисто (чиста!) фанатский ресурс. В основном он посвящен картам (сетам). Их обмену, продаже и покупке. В разделе "Ссылки" (*www.mtgcards.ru/links/*) найдете приличную подборку линков на MTG-ресурсы. Если не считать несколько подтормаживающей загрузки, то можно смело рекомендовать этот сайт всем любителям Magic: The Gathering.

www.cybersport.ru

Компьютерные игры теперь такой же вид спорта, как футбол, хоккей или пинг-понг. Киберспорт (сообщаю для тех, кто последние месяцы не вылезал из-за компьютера и проморгал все самое-самое) — вот достойное название тому, чему вы посвящаете каждую свободную минуту. Этот сайт является официальным представительством ФКС (Федерации Компьютерного Спорта) в Интернет. Все самые последние новости, события, сводки с прошедших чемпионатов присутствуют на этой страничке. Киберспорт перестал быть полиморфным (виртуальным, если хотите) образованием и обрел материальное тело.

http://games.step.lv

Online-игры. Кому-то они нравятся, а кто-то... играет каждый день. Этот адресок припасен специально для бойцов онлайн-фронта. На сайте представлены игры двух видов: Flash и Java-applet. И того, и другого много. Не обошлось и без национальных забав: "Убей Билла Гейтса", "Водка Smirnoff", "Футбол". Все просто и без лишней мишуры.

www.titoonic.dk/testarea/spider

Далеко не все геймеры, имеющие выход в Интернет, жалуют Flash-игры. "Баловство!" — говорят они. Дескать, в это только детишки играют, да секретарши в офисе. И никакие аргументы, что Flash-технология — это искусство, что и среди "флэшек" попадаются весьма оригинальные находки, таких "отступников" не переубеждают. Единственная флэш-игра, которую они признают, это "Убей телепузика". Ну да это разговор особый.



Если среди ваших знакомых есть такие флэшоненавистники, то поставьте им как-нибудь игру "В паучка", расположенную на вышеозначенной ссылке. Не исключено, что флэшоненавистник за считанные минуты превратится в ярого флэшофила. Маленькая бестия, ползающая по экрану за курсором мышки, настолько мила, что оставаться равнодушным как минимум сложно, как максимум — невозможно. Паучишка готов прыгать по вашему приказанию на любое пролетающего мимо насекомое, поедать его, зарабатывая тем самым очки, увеличивающие жизнь. Но не забывайте, что вам в обязанности вменяется ограждать пушистый шарик на четырех ножках от злобных светляков, так и норовящих поджарить нашего подопечного своими "фонарями". Как только паучара отъестся до отвала (значек health достигнет стопроцентной отметки), вас перебросят на следующий уровень и так далее, и так далее. Видеоряд у игры такой, что не придерешься, звуковое сопровождение — так и вовсе идеальное для Flash-технологии. Рекомендуем всем, кроме секретарш, которые, увлекшись игрой, рискуют не услышать телефонного звонка, а то и не профиксировать босса, осторожно подошедшего поинтересоваться, чем это его "подопечная" там, понимаешь ли, занимается... хотя — возможно, так боссы и подсаживаются. На паучков...

quest.zone.ru

Все о квестах. Об адвентюрах. О приключенческих играх. Называйте как хотите — но суть одна: на этом сайте собрано максимальное количество полезной информации относительно свежих (и не очень) игр весьма специфичного жанра Quest. Сколько именно обзоров и прохождений там выложено, не сможет подсчитать даже сам создатель — широко известный в узких кругах Полярный Мишка (aka Mishaha aka Hi|Low).

www.pristavki.com

Ранее этот сайт был известен под именем D&K Videogames и доменом pristavki.net. Но что раньше, что сейчас — сайт содержит огромное количество обзоров и интересных материалов, касающихся видеоприставок, игр для них и отношений приставочников и PCшников. Рекомендуется к посещению как минимум тем, кто в далеком розовом детстве обладал приставкой Dendy.

vkids.km.ru



В Интернете есть сайты, вход на которые разрешен только лицам, достигшим 13-летнего возраста. Таких сайтов много. А еще в Интернете есть сайты, вход на которые разрешен только людям, **не** достигшим 13-летнего возраста. Таких я знаю только один: vKids. Здесь вы (или ваш ребенок) найдет огромное количество мини-игр, написанных на Java или Flash, сможет поучаствовать в интересных опросах и викторинах, посидеть в чате для самых маленьких или даже научиться чему-нибудь новому и интересному (например, биологии, природоведению или компьютерной азбуке). Неудивительно, что сайт размещается на сервере известной компании "Кирилл и Мефодий", которая посвящает себя выпуску обучающих программ. ■

Strike (strike@times.lv)

Приложение запущено... Си-ильно запущено.

Мир оплетен паутиной локальных сетей, и существует множество способов по проникновению в них. Кто-то предпочитает взрывать защиту эксплоитами (exploit — программка, использующая определенный баг в системе защиты для получения прав администратора), а кто-то спокойно заходит с известным паролем. Чаще всего пароли добываются банальными троянами. Но есть более изощренный способ их добычи — перехватчики паролей. Мир уже переболел шпиономанией, но цирк уехал, а шпионы остались...

ОПЕРАЦИЯ "ПЕРЕХВАТ"

Все перехватчики можно разделить на три основные группы.

Анализатор? Шпион!

Самый известный вид — это **снифферы**. Снифферы существуют почти под всеми операционными системами: MS-DOS, Win32, WinNT, Linux, Unix, SunOS.

Как же они работают? Известно, что информация в локальной сети передается по пакетам. Обмен данными подразумевает посылку пакетов всем компьютерам в данном сегменте сети, а каждый пакет несет в себе служебную информацию о том, какому компьютеру он адресован. Подразумевается, что пакет может принять только тот компьютер, которому он адресован, но вырисовывается возможность приема всех пакетов, проходящих в сети. Для этого надо перевести машину в *смешанный режим*, т.е. сделать так, чтобы машина принимала все пакеты. А поскольку информация о паролях в пакетах передается в текстовом формате, то задача по перехвату паролей сводится к переводу в смешанный режим и анализу пакетов на предмет наличия паролей.

В открытом виде пароли передаются в следующих сервисах: Telnet, POP3, POP2, FTP, ICQ, NetBios, Rlogin, Poppasswd, IMAP2.

TCP/UDP Port Definition

	Primary Port	Application	Description
1	1	TCP Multiplexer	TCP Port Service Multiplexer
2	5	Remote Job Entry	Remote Job Entry
3	7	Echo	Echo
4	17	QOD	Quote of the Day
5	18	Message Send	Message Send Protocol
6	20 - 21	FTP (Passive) Data/Control	File Transfer Protocol (Data/Cor
7	20	FTP Data	File Transfer Protocol Data
8	21	FTP Control	File Transfer Protocol Control
9	23	Telnet	Telnet
10	25	SMTP	Simple Mail Transfer Protocol
11	37	Time Server	Time Server
12	42	Host Name Server	Host Name Server
13	43	WhoIs	Who Is
14	49	Login Host	Login Host Protocol
15	50	Remote Mail Checking	Remote Mail Checking Protocol
16	53	DNS	Domain Name Server
17	63	WhoIs++	Who Is ++

Кто-то попался.

Список очень внушительный, не правда ли? То есть злоумышленник может, не особо напрягаясь, получить ваши пароли от шелла, почтовых ящиков, аськи, FTP-узла и приватных www-узлов.

Обнаружить сниффер чрезвычайно тяжело. Он пассивен — ничего никуда не шлет, не пытается соединиться с каким-либо портом; только слушает втихомолку и пишет лог-файл со всей "пойманной" информацией. Правда, некоторые операционные системы не совсем корректно работают в смешанном режиме, что позволяет их обнаружить. Но они "очень далеки от народа" — это семейство *NIX. В Windows, насколько мне известно, подобных возможностей нет.

Есть иные методы предотвращения перехвата информации:

1. Использование интеллектуальных хабов. Такие хабы посылают пакет только той машине, которой этот пакет предназначается. И смешанный режим ничего не даст — все принимают только то, что им положено.

2. Полная шифровка трафика. Необходимо применять алгоритм шифрования, позволяющий обеспечить потоковую шифровку. Один из вариантов — DES.

Существуют также системы защищенных соединений, но подобные решения подходят только крупным корпорациям из-за очень высокой цены.

Коснусь специфики. Некоторые снифферы "понимают" только один протокол. Скажем, ICQ. То есть в совершенстве оперируют с этим сервисом, предоставляя взломщику пароли от асек и посылаемые сообщения. Некоторые снифферы *принимают только несколько* первых сотен байт определенных сессий. Так делал ранее очень известный сниффер **Esniff**. Он работал под **SunOS** и читал первые 300 байт telnet, ftp и rlogin сессий. Некоторые снифферы позволяют декодировать пакеты, избавляясь от "ненужной" служебной информации. Или, например, пересобрать пакет данных и повторить его посылку.

Хочется также обратить внимание, что во многих компьютерных клубах стоят подобные "анализаторы сетевого трафика" (официальное название сниффера). Один админ мне объяснил, что поставил сниффер, потому что раньше часто из клуба производили операции по переводу денег, взлому сайтов. А в логах оставался ip клуба. На первый взгляд — да, администратору хочется себя обезопасить. Но ведь сниффер ловит все подряд, и не хочется даже думать о возможных последствиях — больно они неприглядны.

LanExplorer — новичкам вход воспрещен!

Убей сниффер!

Одним из наиболее популярных снифферов является **Iris** от компании **eEye**. К слову: продукт позиционируется как коммерческий и стоит ни много ни мало — 995$. Но популярности это ему не убавляет. Этот сниффер вполне реально "выбить из колеи". Для этого необходимо послать особый пакет, который

будет содержать неверный заголовок — сниффер его не сможет переварить и вылетит с ошибкой переполнения буфера (buffer overflow). Для такой благой цели служит специальная программка. Листинг программы можно найти ***на нашем компакте***.

Помедленней, пожалуйста — я записываю...

Второй вид перехватчиков менее распространен, но неизвестным его назвать нельзя. Это — клавиатурные шпионы, или **кейлогеры**. Клавиатурный шпион перехватывает все данные, вводимые с клавиатуры, и сбрасывает их в лог-файл. Реализация возможна посредством перехвата прерываний процессора, которые имеют отношение к работе с клавиатурой. Чтобы кейлогер начал работу, необходимо запустить его на машине жертвы. В дело опять вступает человеческий фактор.

Сконфигурированный кейлогер могут прислать по почте как **фото.jpg <пробелы> exe**. Жертва его запускает, тот прописывает себя в автозапуске, прячется и начинает работу. Совершенные клавиатурные шпионы запускаются вместе с Windows (чаще всего через реестр или win.ini), их не видно по Ctr-Alt-Del, некоторые умеют шифровать лог-файл, а также отправлять лог на заданный e-mail.

Схожий принцип работы с кейлогерами имеют русификаторы клавиатуры. Они тоже перехватывают информацию, вводимую пользователем с клавиатуры. Несложно провести "модернизацию" русификатора так, чтобы он работал как кейлогер.

Советы по защите стандартны. Ситуация похожа на ситуацию с троянами — не открывайте аттачи, регулярно проверяйте секцию автозагрузки и поставьте утилиту для просмотра всех запущенных процессов на машине, иначе Windows вам покажет далеко не все. Я бы посоветовал утилиту **Starter**. Достоинства утилиты — полная информация по всем ключам автозапуска (что за файл и где он находится), список всех процессов и работающих программных модулей на машине.

Для более совершенной защиты следует выполнить следующие условия:

1. Запретить переключение раскладки клавиатуры в процессе ввода пароля.

2. Только администратор должен иметь возможность определять программные модули, участвующие в получении пароля.

3. Доступ к записи файлов этих модулей должны иметь только системные администраторы. Любое обращение на запись должно регистрироваться в системном журнале аудита.

Для подобной серьезной защиты операционная система должна поддерживать разграничение доступа и аудит. Все три условия могут быть выполнены в английских версиях Windows NT. В русифицированных версиях операционных систем выполнение первого условия невозможно из-за специфики кода (поддержка русских имен пользователей заложена в программе). Все же комплексное использование этих мер если и не полностью обезопасит систему от перехватчиков паролей подобного рода, то существенно усложнит такую задачу.

Подделка

О третьем виде перехватчиков предпочитают говорить шепотом. Это одна из наиболее опасных атак, к счастью — одновременно и наиболее редкая. Это — программные закладки. Чаще всего это фрагмент программы, внедренный в защищенную систему, маскирующий свое присутствие и позволяющий в дальнейшем осуществить перехват паролей. Программная закладка становится частью защищенной системы и не воспринимается как нечто "чужеродно-резидентное". Закладка создает скрытый информационный канал, который можно зафиксировать только по чистой случайности.

Общая последовательность действий такова: запуск программы-закладки, которая имитирует приглашение ввода пароля, далее ничего не подозревающий пользователь вводит имя и пароль, и закладка сохраняет их в файле, после чего бесследно выходит из системы. Теперь на экране снова появляется приглашение на ввод пароля, теперь уже настоящее. Пользователь думает, что произошла ошибка ввода пароля, и вводит пароль еще раз и дальше работает нормально. Иногда перед выходом, для большей правдоподобности, закладка выдает сообщение о неверно введенном пароле. Несмотря на простоту написания подобной программы (ее можно реализовать даже на **QBasic**), закладки не получили широкого распространения. Задача несколько усложняется графическим интерфейсом, как более сложным визуальным приглашением на аутентификацию.

Достаточно устойчивой к перехватчикам паролей этого вида является Windows NT (и прочие на том же ядре). В WinNT существует несколько рабочих полей (desktop). Так, запуск каких бы то ни было прикладных программ возможен только на соответствующем рабочем поле. А ввод пароля — только на поле аутентификации. Именно такая возможность (выполнение запроса пароля на изолированном рабочем поле) является лучшей защитой от программ-закладок. Еще более повысить защищенность системы от перехватчиков этого вида можно комплексом административных мер — каждый пользователь должен быть проинструктирован, что при невозможности войти в систему с первого раза он должен обратиться к системному администратору.

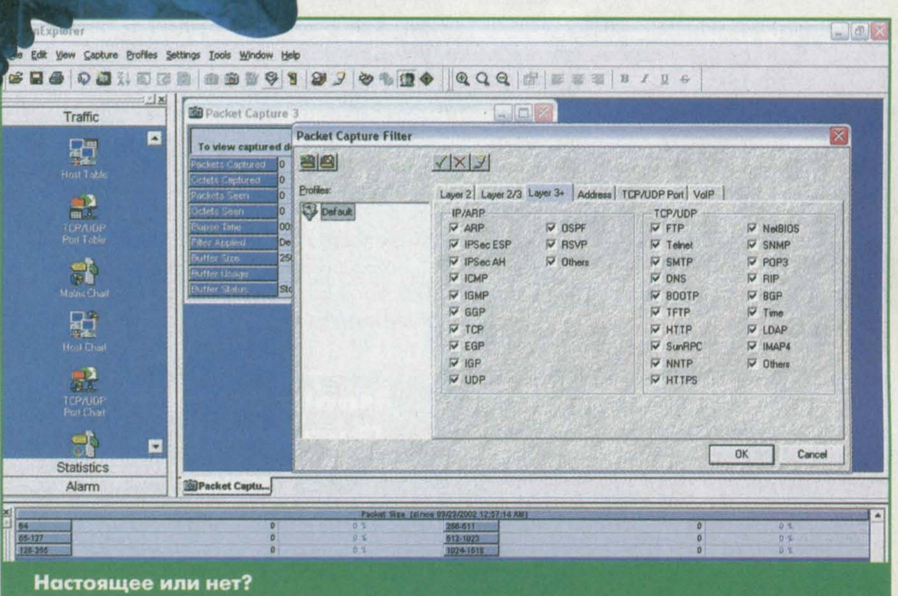
Хотя это не более чем формальность — если пользователи спорят с администраторами о необходимости антивирусов (они-де никому не нужны, а только память захламляют), то что уж тут говорить об обращении к системному администратору при "неправильно набранном" пароле.

Кругом одни шпионы

Вполне возможно, что кто-то мне уже поставил диагноз "шпиономания" и определил в белокаменные палаты им. Кащенко (ныне — Алексеева). Тем более, что в статье часто встречалась "шпионская" терминология: шпионы, резиденты... Спешу разочаровать — я трезво смотрю на вещи. А атакам подобного рода в популярности не откажешь — слишком легко перехватываются пароли, которые считаются устойчивыми к перебору (brute-force stabile). Например пароль "love" крайне неустойчив, потому что он подбирается по любому словарю, а вот "1Bq8_$y0v&" найти перебором всех возможных комбинаций символов будет намного сложнее.

И если реализовывать все методы защиты, описанные в этой статье, то может получиться Форт-Нокс вместо компьютера. В домашней сети подобная защита ни к чему, но врага надо знать в лицо: кто предупрежден — тот вооружен.

Главная защита — разумно себя вести. Несмотря ни на что, большинство пользователей так и не поставили себе ни антивирус (или последний апдейт делали год-полтора тому назад), ни файервол. Считают, что их минует чаша сия. Не стоит полагаться на случай — лучше обезопасить себя заранее, чем потом в яростном порыве рвать на себе волосы и идти в клинику Real Trans Hair. ■



Настоящее или нет?

Стандартные коды

Красная Акула

В корневом каталоге игры найдите файл GameSettings.script. Он открывается обычным "Блокнотом". В него пропишите строку bool ConsoleEnabled = true. Теперь в игре будут доступны следующие коды:

SetImmortalMode — режим бога.

LoadFullAmmo — добавить боеприпасов.

SetUnlimitedAmmo — бесконечный боекомплект.

Chip's Challenge

В игре зажмите Ctrl+Alt и введите qwerty. Это даст вам доступ ко всем уровням. Когда начнете игру, нажимайте F до тех пор, пока экран не мигнет. Теперь можно вводить:

I THINK THEREFORE I AM — пропустить уровень. После ввода нажмите C, чтобы пропустить уровень.

09/12/57 — бесконечное время.

SAGGITARIANS MAKE BETTER LOVERS — теперь вам больше не нужно собирать ключи.

Dune 3

В очередной раз бороздя просторы всемирной Сети, я наткнулся на очень интересную игру. Посмотрев на ее название, я не поверил собственным глазам. Однако когда протер их и посмотрел на скриншоты, выкачал игрушку и включил. И мои самые нелепые ожидания оправдались. Это была старая добрая "Дюна" с улучшенным интерфей-



сом и управлением! Теперь войска можно выделять и отдавать приказы мышкой. Моей радости не было предела. И, как старый дюноман, я решил порадовать вас, читатели. Закачать игру можно с сайта *www.freeware.ru* из раздела игр. Следующие коды взяты с официального сайта игры — http://amonit.boom.ru.

Создайте ярлык для основного exe'шника программы и в пути пропишите -debug. Это даст вам доступ к следующим комбинациям горячих клавиш:

Alt+G — неуязвимость всех ваших войск и строений.

Alt+S — показать всю карту.

Alt+W — немедленная победа.

Alt+L — немедленное поражение.

Alt+I — информационное окошко.

В заключение хотелось бы сказать, что игра была сделана почти нашим соотечественником из гарного города Киева и имеет уникальный, собственнолично им сделанный движок.

Europa Universalis 2

Для того чтобы получить доступ к кодам, нажмите F12. Появится консоль. В нее вводите коды, потом нажимайте снова F12 и еще нажмите любую кнопку, чтобы вернуться в игру.

Polo — более эффективная торговля.

Richelieu — возможность контролировать войска противника.

Pappenheim — убрать "туман войны".

Columbus — открыть всю карту.

Gustavus — увеличить технологический уровень производства наземных юнитов.

Drake — то же самое, только с военно-морскими войсками.

Cromwell — увеличить отдачу производства.

Oranje — увеличить до +3 стабильность.

Cortez — больше на карте не будет местных жителей.

Alba — и повстанцы вас доставать не будут.

Tilly — да и противника теперь разбить проще простого.

Montezuma — получить 50000 буказоидов.

Pocahontas — дает 6 колонистов.

Dagama — дает 6 купцов.

Vatican — то же самое, только дипломатов.

Loyola — и еще раз то же самое, только с миссионерами.

Swift — увеличивает население столичного города на 10000.

Peterthegreat — нет предела производства войск.

Russianhordes — добавляет "пушечного мяса" (необходимо для производства солдат).

Difrules — вот и он самый, режим бога.

Robespierre — бесплатные реформы.

Hooligans: Storm Over Europe

Во время игры зажмите Ctrl и вводите:

Broodjekroket — получить много денег.

Frikandel — получить команду и лидера к ней.

Frietjewaterfiets — получить команду и двух лидеров к ней.

Hamburger — бессмертие.

Mexicanosate — принять наркотики.

Vlammetjes — уничтожить выбранный юнит.

Shaslick — получить оружие третьего уровня.

Kaassoufle — телепортироваться в место, на которое наведен курсор.

Stamppot — выиграть уровень.

Boerenkoolmetworst — проиграть уровень.

Шестнадцатиричные коды

Abomination

Для начала создайте новый персонаж с именем, например, zzzzzzzz. Запишите значения параметров вашего персонажа. Теперь открывайте вашу сохраненную игру любым шестнадцатиричным редактором и по контекстному поиску ищите строку с вашим именем zzzzzzzz. Или же в коде 7A 7A 7A 7A 7A 7A 7A 7A. Рядом с этой строкой ищите значения ваших параметров, предварительно переведя их в нужную систему счисления.

Если ничего не вышло, попробуйте изменить во все той же сохраненке ваше имя следующим образом. На каждый измененный параметр измените значение вашего имени 7A на 41. Теперь все должно работать.

Dune 3

Спайс — основа жизни. Чем его больше, тем лучше. А когда его нет — помочь вам может изменение адреса 0068B4A4. Эта небольшая финансовая махинация заполнит ваши хранилища настолько, насколько вы сами пожелаете. Значение работает для любого дома.

Hateful Chris: Never Say Buy

Чрезвычайно добрая и веселая игрушка. Поможет вам выплеснуть злобу, накопившуюся за весь день. Одна проблема с игрой — мало денег. Да и не бывает их много. По адресам 00439A52, 00437482, 0043B59E, 01299AE3, 01299AE5, 01299AE6 ищите значения кровью (вот только чьей?!) и потом заработанных зеленых американских президентов.

Небольшая методическая рекомендация. Изменяйте значения, находясь уже в магази-

не. В любом другом месте это может не привести ни к чему. Иногда игрушка вообще вылетает.



Shadow Force: Razor Unit

Адреса для изменения: 0222933B, 0222933C, 0363F891, 0363F893, 0363F894, 06C673D7, 06C673D8, 08B8D81C, 08B8D925, 08B8D927, 08B8D928, 09CBF3B7, 09CBF3B8 — ищите значения патронов к различным видам оружия.

Игровые ресурсы

Красная Акула

<Каталог игры>\Common — огромное количество игровых скриптов, которые открываются и изменяются стандартным "Блокнотом". Все, что нужно — минимальные (максимальные тоже подойдут) возможности программирования.

<Каталог игры>\Missions — в поддиректориях этого каталога нас интересуют скрипты различных миссий. Опять же открываются "Блокнотом".

<Каталог игры>\Music — композиции в непонятном на первый взгляд формате .mst. Переименовывайте в .wav и слушайте.

<Каталог игры>\Sounds — а тут даже и переименовывать ничего не надо, просто слушайте.

<Каталог игры>\Terrains — картинки минимэпов в штатном формате .bmp и в "фотошоповском".



Срочно в номер!

Heroes of Might & Magic IV

Подготовили: Dash и DeD

Спешим представить набор свежепроверенных кодов, которые позволят вам добиться нечестных/нестандартных результатов при игре в четвертых Героев! Коды получены буквально за два дня до ухода номера в типографию, и мы едва сумели выкроить место в рубрике "КОДекс", чтобы таки поместить их. Все для вас, дорогие читатели, все для вас!

Во время игры нажмите TAB и ввводите следующие коды:

nwcAmbrosia — уйма ресурсов и куча денег.
nwcAres — победить в схватке; вводится во время боя.
nwcAchilles — проиграть в схватке.
nwcAthena — обучение любому скиллу в любой степени (реализовано с помощью симпатичных менюшек).
nwcCityOfTroy — построить все здания (кроме тех, которые нельзя из-за проблемы выбора); вводится на экране города.

▲ Имеет шанс заглотить врагов живьем. Иммунитет к дипломатии и обаянию. Здоров как танк. Отныне — в нашем войске!

nwcEtTuBrute — Tynan's Dagger of Despair (тот, кого герой пырнет этим кинжальчиком, получит максимум негативной морали).
nwcGoSolo — авто-игра (компьютер начнет играть сразу за всех; этакий бесплатный скринсейвер).
nwcHermes — бесконечное движение в течение одного дня для выбранного героя (кстати — супер при тестировании своей карты).
nwcIsis — узнать заклинания (в пределах известных школ магии и в рамках уровня в них).
nwcNibelungenlied — выделенный герой получит Ring of Greater Negation, в переводе — Кольцо Великого Пофигизма (у всех героев и существ в битве отключаются все защиты от заклинаний).
nwcPrometheus — открыть всю карту.
nwcRagnarok — проиграть сценарий (единственный известный нам способ проигрыша сценария в четвертых Героях).
nwcSphinx — открыть паззл-карту.
nwcThoth — увеличить уровень (на один).
nwcValhalla — выиграть сценарий.
nwcBlahBlah — 5 вампиров (vampires).
nwcCronus — 5 титанов (titans).
nwcDoYouSmellBrownies — 5 спрайтов (sprites).
nwcFafnir — 5 черных драконов (black dragons).
nwcFenrir — 5 волков (wolves).
nwcFixMyShoes — 5 эльфов (elves).
nwcGrendel — 5 бегемотов (behemoths).
nwcHades — 5 дьяволов (devils).
nwcKingMinos — 5 минотавров (minotaurs).
nwcLancelot — 5 чемпионов (champions).
nwcMerlin — 5 магов (magi).
nwcPoseidon — 5 морских монстров (sea monsters)!
nwcRa — 5 фениксов (phoenixes).
nwcSevenLittleGuys — 5 гномов (dwarves).
nwcStMichael — 5 ангелов (angels).
nwcTheLast — 5 единорогов (unicorns).
nwcTristram — 5 крестоносцев (crusaders).
nwcUnderTheBridge — 5 троллей (trolls).
nwcValkyries — 5 орк-магов (ogre magi).
nwcXanthus — 5 кошмаров (nightmares).



▲ Все куплю, а что не надо... тоже куплю!!!

Особое внимание обратите на nwcPoseidon. Вы сможете получить *Sea Monster*, которого в нормальных условиях нанять нельзя. А это многого стоит! В конце концов, можете, чтобы все было честно, разок построить пяток ангелов, распустить и взять пяток морских отродий. Интересно попробовать этаких тварей в деле!

Несмотря на минимум времени, все коды нами проверены, как и всегда!

<Каталог игры>\Video — мультики из заставок.

<Каталог игры>\Villages — планы деревень и местностей в графическом исполнении.

Command And Conquer: Renegade

Давненько **Westwood** не баловала нас хорошими стрелялками от первого лица. "Ренегад" получился на редкость добротной и качественной игрой. Вот только одна незадача с ней. Казалось бы, ресурсы хранятся в стандартных Westwood'овских архивах с расширением **.mix**. Но они не открываются соответственными программками (типа **XCC Mixer**'а). Тем не менее коечто мы все-таки вытащить сможем. Например, звуки. Использовать для вивисекции будем знаменитую программку **GameAudioPlayer**. От себя хочу сказать, что эта программка является одним из немногих универсальных экстракторов звуков и музыки. Единственные два ее недостатка (по моему субъективному мнению) — это невозможность вытаскивания midi'шек и относительно медленная скорость работы. Второе и понятно: попробуйте быстро просканировать каждую ссылку в адресах файла на предмет нахождения дюжины поддерживаемых звуковых форматов. Итак, сканируемый файл — **always.dat**. При этом вы найдете около 10000 (!) звуков и музыкальных треков из игры. Также можете просканировать файлы с названиями **Mxx.mix**, где **xx** — число от 0 до 13. Все эти файлы находятся в директории **<Каталог игры>\Data**.

Также, порывшись в папке **<Каталог игры>\Data\Movies**, вы найдете 14 роликов в формате **.bik**. В папке **<Каталог игры>\Data\save** лежат ваши сохраненки, а в директории **<каталог игры>\Data\config** — настройки управления. Однако если открытие первых файлов вам ничего не даст, открытие файлов конфигурации с помощью стандартного "Блокнота" позволит вам изменить их, не загружая саму игру.

Hateful Chris: Never Say Buy

Образец довольно красивой и интересной аркадной игрушки с морем крови и кишками по колено. Странный проект, учитывая возможности современных компьютеров. Для нас же он представляет мало интереса, так как из него практически ничего не выдирается. Однако коечто мы можем найти.

<Каталог игры>\Manual — очень подробное описание к игре, составленное самими разработчиками. Все ресурсы игры хранятся на диске и не копируются на винчестер, что, собственно, и является причиной ее подтормаживания даже на мощных компах. На диске нас будут интересовать только файлы .mp3, отвечающие за музыкальное сопровождение и лежащие в открытом виде прямо в корневом каталоге диска.

Shadow Force: Razor Unit

<Каталог игры>\Data\Avi — видеоролики с заставок.

<Каталог игры>\Data\Music — музыка из игры.

<Каталог игры>\Data\Sound — разбитые по подкаталогам звуки различных событий.

<Каталог игры>\Help — большой и подробный мануал.

Антиквариат

101: Airborne Invasion Of Normandy

AirNormandy — передесантирование солдат в данную страну.

AngryManDinners — накормить солдат бесплатно.

Iknow — показать информацию о враге: что в мешках юнитов, что внутри зданий и прочее.

TraitorTraitor — выделенный солдат сдается.

PrisonPod — убрать все парашюты с карты.

Weasel — теперь вы можете контролировать всех солдат на карте.

YouGoSquishNow — уничтожить все вражеские войска на карте.

Ihaveyounow — все вражеские войска на карте сдаются.

Beef — убить всех животных на карте.

Robocop3 — все ваши войска приводятся в состояние берсерк.

Hohoho — проапгрейдить винтовки всех ваших пехотинцев.

Accelerator

Во время игры зажмите **Ctrl** и вводите следующие коды:

Muchmoney — дать 130000 долларов.

Allweapons — дать все оружие и боеприпасы.

Helpme — мгновенный ремонт.

Agressor — бесконечные патроны.

Booster — добавить ускорителей.

Meat Puppet

Прямо во время игры вводите:

~ingesth — полная жизнь.

~ingesta — полный боекомплект.

~ingetste — полная энергия.

Outwars

Macleod — режим бога.

Dirtyhappy — бесконечные патроны.

Gohome — телепортироваться на начало уровня.

Thrasher — показать всех врагов на карте.

Timewarp — в миссиях с лимитом времени отключает таймер.

Keymaster — добавляет жизни, брони и патронов.

Showall — показать всю карту.

Easter Eggs

Ballistics

В игре перед началом каждой гонки звучит вступительная речь комментатора. И далеко не всегда она звучит скучно. Иногда проигрывается "увеселительный" вариант первоначальной фразы.

Space Quest 6

Сегодня в программе — представитель старого поколения компьютерных игр. Только не переворачивайте страницу сразу, ведь на этих играх мы все выросли. Относительно серии **Space Quest** важно отметить, что ко всем ее частям был приложением внушительный список этих самых пасхальных яичек.

В ангаре корабля Deepship припаркован имперский шаттл из "Звездных Войн". Чужой (из одноименного фильма... фильмов) выскакивает после того, как Wriggley помогает вам запустить двигатели корабля. Также корабль Рипли (из того же фильма) прибазировался в правом верхнем углу зеленого корабля. На одной из стен корабля Deepship нарисована надпись "Sarek lies!". Этот самый Sarek — один из персонажей сериала Star Trek. Иногда, во время путешествий в киберпространстве, вам покажется Road Runner — такая маленькая птичка из одноименного диснеевского мультфильма. Также своей участи не миновал фильм "Назад в будущее". Кое-что из этого фильма можно найти в каютах Nigel и Singent. А точнее, на таком элементе, как Tektronics CD. В баре на Кольцах Ориона вам будут предложены такие напитки, как Вильям Гибсон и Исаак Азимов.

Во время трансформации Магнума при входе в ангар вы увидите Элтона Джона. Во время использования коммуникационной системы доктора Beleaux'а вы увидите надпись "Plodigy". Ничего не напоминает? Инженера по киберкосмосу зовут Sys Inny. Можно провести аналогию с system.ini! Если приглядеться к эндодроиду, то можно заметить некоторое сходство с T-1000 из "Терминатора". Также в нем можно узнать персонажа по имени Roy Batty. Это лидер репликантов из Blade Runner'а. Естественно, это не все найденные в этой игре Easter Eggs'ы, но я попытался описать наиболее интересные из них. Так что — не забывайте классику, уважаемые игроманы.

Над рубрикой "КОДекс" работали:
"Стандартные коды",
"Шестнадцатиричные коды",
"Игровые ресурсы", "Антиквариат",
"Easter Eggs" (Space Quest 6) —
Александр Опальский
aka MagiciaN (note1abk@mail.ru).
"Easter Eggs" (Ballistics) — Photon.
Общее руководство геймхакерской
деятельностью —
Алексей Кравчун
(operKOT@igromania.ru).

Подключение к Сети Интернет по выделенным каналам от $43 у.е. в месяц

WinNT – хостинг

Virtual UNIX – хостинг

Размещение физических серверов (colocation)

Выгодные предложения

Подробности на www.express.ru



Звоните (095) 232-96-44

ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

НОВОСТИ РОЛЕВЫХ ИГР

d20-system

Не секрет, что *Wizards of the Coast* посчитали Dragonlance "недостаточно популярным" и сконцентрировались на FR. Но романисты Маргарет Вайс и Трэйси Хикмен, а также Дон Перрин и художник Ларри Эльмор, основатели компании *Sovereign Press*, приобрели права на издание d20-совместимых игровых продуктов по Кринну. Разработчики, в числе прочего, планируют заняться заполнением белых пятен — предоставлением информации по героическому прошлому мира. Выход сеттинга намечен на осень 2002.

Крис Прамас (Chainmail) и Шон Рейнолдс (автор "третьередакционных" линеек Greyhawk и Forgotten Realms) потеряли свои места в структуре *Wizards of the Coast* — по официальной версии, временно, из-за отсутствия работы. Как бы то ни было, у Криса теперь будет больше времени на работу в его собственной d20-совместимой компании — *Green Ronin Publishing.*



Sword & Sorcery Studios, крупнейший независимый d20-совместимый издатель (под крылышком которого приютились такие небезызвестные компании-разработчики, как Necromancer Games, Arthaus и Malhavoc Press), и Sony Online Entertainment (разработчик EverQuest MMORPG) объявили о запуске большого d20-совместимого проекта — EverQuest RPG, сеттинга в мире Norrath. Из-под пера разработчиков Стивена и Стюарта Виков и кисти художников Кейт Паркинсон, Мэтта Вилсона и Клайда Калдвелла должны выйти три книги-пособия: EQRPG Player's Handbook (июль 2002 г., 304 стр.), Monsters of Norrath (август 2002 г., 224 стр.), EQRPG Game Master's Guide (октябрь 2002 г., 256 стр.). Каждая стоит по $29.95. Расы, классы, умения компьютерной игры конвертированы под Третью редакцию D&D.

В апреле линейка Pulp Cthulhu от Chaosium пополнилась новым продуктом Cthulhu GM Screen & adventure, совместившим в себе классическую ширму для ведущего игры и небольшое приключение.

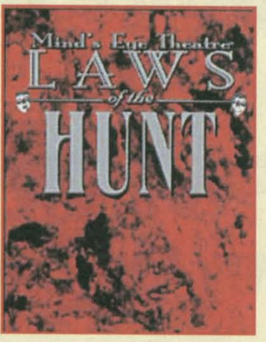
White Wolf Games

В апреле *"Белые волки"* порадовали нас большим количеством литературы:

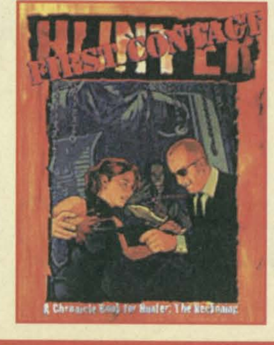
Tradition Book: Dreamspeakers Revised, Книга Традиции Говорящих-Во-Снах, шаманов и мистиков, полностью переработанная под новую редакцию игры.



Laws of the Hunt Revised Edition — пособие по "полевой" версии Мира Тьмы, Законы Охоты рассказывает об Инквизиторах и ФБР-овцах, медиумах и Осенних Людях, а также дает правила по их специальным особенностям и умениям.



Hunter: First Contact расскажет нам о Охотниках и охотниках — тех, кто защищают мир от созданий ночи.



Guide to the Anarchs — Анархи, те, кто не приемлет монархии Камарильи и религиозного террора Шабаша, те, кто живут быстро и умирают молодыми... Они всегда выглядели глупыми детьми, наивно играющимися в песочнице. Теперь новый разработчик линейки Вампиров Джастин Ачилли впрыснул им андреналина...

Werewolf Storytellers Handbook Revised — Книга Мастера для линейки "Вервольфов" полна как стандартных советов Мастеру, так и информации о врагах и друзьях Гару, советов по хроникам и дополнительных правил.

Action! System

Gold Rush Games объявила о появлении финальной версии бесплатно лицензируемой игровой механики Action! System. К списку заявленных ранее ролевых игр на базе игровой механики Action! System добавилось еще несколько претендентов.

Dark Knowledge RPG — ролевая игра про сверхъестественные ужасы. Под красочными историями про привидений, вампиров и паранормальные явления скрывается доля истины...

Gothika — мрачная сказочная ролевая игра, разрабатываемая Адамом Бриггсом и издаваемая компанией *Adamant Ink.*

Khemet — ролевая игра по Древнему Египту. Игроки могут войти в образ археолога, исследующего секреты пирамид, оккультиста, ищущего пути духов темного подземелья, или сущности из Древнего Египта — Khemet. Эта книга может использоваться совместно с ролевой игрой Dark Knowledge RPG.

"Визарды" продали GenCon

Wizards of the Coast объявили о продаже прав на проведение крупнейшей в мире выставки-ярмарки игровой индустрии GenCon бывшему президенту компании Питеру Адкинсону. Финансовые подробности договора не раскрываются.

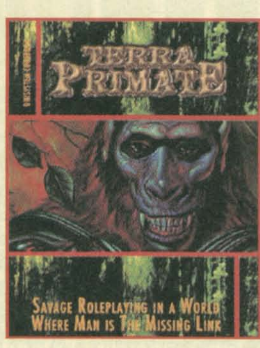
GenCon проводится уже 35 лет и признан крупнейшим игровым съездом поклонников некомпьютерных игр. Действо происходило в комплексе Wisconsin Center District в г. Милуоки, во время выставки проходит около 3000 различных мероприятий, от приключенческих и стратегических игр до демонстрации миниатюр и компьютерных игр. Здесь появляется множество известных людей из мира сказочного и фантастического кино- и телесериалов.

Адкинсон утверждает, что рассматривает выставку как лучший способ не расставаться с игровой индустрией. Она приносит небольшую, но стабильную прибыль, поэтому покупку прав на ее проведение нельзя считать чисто имиджевым проектом. Отныне GenCon переедет из Милуоки в Индианополис. Гостиниц в Милуоки не хватает, и вообще вся инфраструктура не приспособлена для такого большого мероприятия. В 2002 г. выставка будет проводиться при поддержке менеджеров *Wizards of the Coast*, а в 2003 GenCon полностью перейдет под управление Адкинсона.

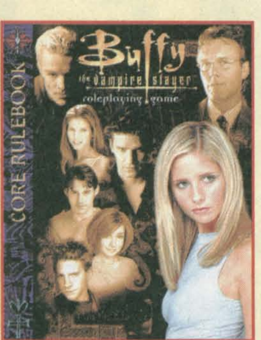
Другие системы

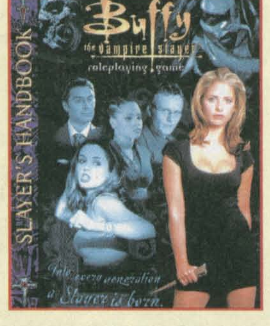
Компания *5th Dimension Publishing* объявила о выходе своей супергероической ролевой игры Brains & Brawn. Разработчики решили поразить наше воображение, использовав два стандартных набора домино (!) вместо обычных для ролевых игр наборов кубиков!

Eden Studios представляет новую ролевую игру Terra Primate на основе своей многократно протестированной игровой механики Unisystem. Удивительная игра происходит в мире интеллигентных обезьян. В базовую книгу Terra Primate Corebook, которая появится в продаже осенью 2002, войдут правила по созданию персонажей, боевке и всему, что может потребоваться игрокам для полного ощущения мира, в котором человек — потерянное звено.



Та же компания начала раскрывать первые подробности о новой ролевой игре Buffy the Vampire Slayer, создаваемой по мотивам одноименного телесериала. В ближайших планах значится выпуск следующих книг: Buffy the Vampire Slayer Corebook — в книгу включены введение в ролевые игры и вселенную Баффи, процесс создания персонажа, игровая механика, информация по магии, описание монстров, популярные локации города Sunnydale, полноценный модуль. Slayer's Handbook — в книге описаны особенности быта убийц вампиров, их сказания, идеи по созданию новых персонажей, качества и недостатки, новые архетипы. Книги появятся на полках магазинов летом-осенью 2002.





Heliograph Inc. открывает новый проект — The Zeppelin Age. Это идеальное средство для создания приключений по началу XX в., когда дирижабли парили в небесах. Первая книга появится в продаже в начале 2003. Игра посвящена потерянным историческим вероятностям, вещам, которые могли бы произойти, но не произошли. The Zeppelin Age будет использовать игровую механику Tri-Stat system от компании *Guardians of Order*. Механика обещает быть быстрой и гибкой, что позволит игрокам сконцентрироваться на отыгрыше персонажей. Первой на свет появится книга The Zeppelin Age: Pulp Adventure 1900 to 1940, в которую войдут описания базовых характеристик, исторический экскурс, технологии, знаменитые катастрофы и модуль. Позже выйдут Have Zeppelin, Will Travel — подробное описание дирижаблей, самолетов, поездов и автомобилей; Zombies & Zeppelins — ужасы эпохи дирижаблей: монстры, злые маги, скелеты и большие зеленые руки; South Seas Stories — описание островной страны: вулканы, охотники за головами, потерянные цивилизации, динозавры; The Cabaret Of Dr. Caligari — Германия в 1919-1933 году; The Red Menace — Россия от Октябрьской революции до второй мировой.

НОВОСТИ СТРАТЕГИЧЕСКИХ ИГР

Джервис Джонсон, ведущий игровой дизайнер *Games Workshop* и группы Fanatics, пролил свет на судьбу замороженных проектов *GW*. Модельный ряд Warmaster и Inquisitor отныне доступен в интернет-магазине. Это означает, что вышеуказанные игры не умрут в скором времени, как это было с другими "проходными" продуктами GW. Более того, в будущем воскреснут Epic 40k, Mordheim, BattleFleet Gothic и, возможно, Talisman. Правда, произойдет это не ранее, чем через год.



Для тех, кому Warhammer не по карману, есть интересная новость: молодая российская компания *Magister Militum* вот-вот выпустит первую редакцию правил нового фэнтези-варгейма Art of Tactics и Книги Армий под него (люди, гномы, орки и эльфы). Миниатюры Art of Tactics из белого металла в масштабе 25-28 мм могут использоваться со многими зарубежными фэнтезийными варгеймами. Они продаются в традиционных для этого игрового жанра блистерах по цене от 50 до 150 руб.

Privateer Press объявила о готовящемся к выходу в конце 2002 варгейме с миниатюрами в масштабе 30 мм War Machine, выпускающемся в рамках системы Iron Kingdoms, в мире магии, пороха и паровой технологии. Это будет skirmish-система, в которой игроки берут на себя роль солдат-волшебников, управляющих большими боевыми машинами на паровой тяге (так и тянет сказать — роботами). Книга правил содержит 96 стр. и описывает все необходимое для проведения одиночных игр и длительных компаний.





Крис Фицпатрик, бывший художник *GW* и ныне сотрудник *Crocodile Games* возглавил проект по Древнему Египту. Пантеон древнеегипетских богов занят междоусобицами в новом варгейме War Gods of Aegyptus. Масса миниатюрок гуманоидов с нечеловеческими головами призвана, видимо, привлечь поклонников кинофильма "Мумия".

Слухи о грядущей Третьей редакции Warzone оказались правдой: *Excelsior Ent.* в пресс-релизе объявил о скором выходе Ultimate Warzone 3rd Edition MC (все три основные книги в одном переплете), а также еще целого ряда дополнений. Скорее всего, вся эта литература появится в магазинах ближе к осени. Новая редакция Chronopia — тоже на подходе.■



Magic: The Gathering

Антон Курин
(anton_kurin@mail.ru)

Безусловно, самым большим событием этого месяца стал Pro Tour Osaka, открывший нам Odyssey Block Constructed. Теперь все знают, что самыми сильными деками этого формата являются U/G-madness, Psychatog и Mono Black Control. На самом турнире присутствовала некая *Magic Colony* — это группа ведущих американских игроков, ушедших от суетливого мира на целый месяц специально для подготовки к Осаке. В результате большинство из них выбрали U/R/b колоду — и пролетели. А Ken Ho взял U/G-madness и стал чемпионом. Вот и гадай теперь — удался эксперимент или нет?

Менее значительными мировыми новостями стали еще две победы Kai Budde: первая — GP Antwerp и вторая — Osaka Master. В то же время последние выступления некогда великого и непобедимого Jon Finkel, которому мы обязаны созданием Shadowmage Infiltrator, смотрятся довольно блекло. Видимо, его звезда уже зашла.

Для России и Украины магическая жизнь была освещена оглашением полного списка приглашенных на Национальные Чемпионаты, которые пройдут 27-28 и 20-21 апреля соответственно.

Между тем, в интернете не утихают баталии вокруг Magic Online. Похоже, что это новый этап в развитии Магии. Дата релиза по-прежнему неизвестна. А вот на Brainburst (одном из ведущих магических сайтов) все самые интересные статьи теперь можно прочитать только за деньги. Это здорово для авторов — лишняя копейка еще никому не мешала, а вот читатели уже страдают. Надеюсь, что эта инициатива не будет подхвачена остальными.

Как видите, в целом месяц прошел тихо и спокойно. В следующем выпуске ждите имена чемпионов России и Украины!

Михаил Загорский (misha_za@hotmail.com)

Основы профессионализма в Magic: The Gathering

КОЛОДЫ формата EXTENDED

Большинство статей по Magic: The Gathering в нашем журнале посвящены формату Standard, известному также как Type 2. В соответствующих ему колодах могут использоваться только карты из последнего базового издания и двух последних блоков дополнительных изданий (в данный момент это, соответственно, 7th Edition, блок Invasion и блок Odyssey). Именно в рамках Типа чаще всего проходят обычные санкционированные DCI турниры. Тем не менее, это далеко не единственный constructed-формат.

По мере того как количество изданий MTG росло, появилась необходимость, с одной стороны, как-то компенсировать новым игрокам отсутствие доступа к "старым" картам и, с другой стороны, не оставлять без внимания игроков со стажем. Так появилось несколько официальных форматов — Constructed: Type 1 (Classic), Type 1.5, Type 1.x (Extended) и Type 2 (Standard), различающихся, по сути, только лишь допустимыми к игре изданиями. Как одно из следствий, для успешной игры в Constructed новым игрокам не обязательно искать старые (и дорогие) карты, выпуск которых давно прекращен.

Из вышеперечисленных форматов наибольшее распространение, если не считать Тип 2, получил Extended: гораздо более широкий диапазон доступных карт по сравнению с Типом 2, тем не менее, не включает в себя самые редкие и дорогие карты (для сравнения, самые популярные карты в Type 1 могут стоить более 100 долларов). Не обходит вниманием его и DCI, регулярно проводя в Extended турниры уровня Grand Prix или Pro Tour, наряду с привычными Standard и Limited.

Таким образом, внимание лучших игроков мира регулярно обращается в сторону Extended, и подчас — с весьма неожиданными результатами. Посмотрим же на некоторые наиболее популярные колоды этого формата.

Oath of Druids



В Extended давно высокой популярностью пользуется колода, основанная на Oath of Druids. Пик ее популярности, пожалуй, пришелся на 1999 год, когда *Боб Мар* выиграл ей Pro Tour Chicago. Особенно хорошо играющая против большого количества существ благодаря самой карте Oath of Druids, она также неплохо справляется и с контрольными колодами их же приемами: многочисленные контрзаклинания и встроенная рекурсия, осуществляющаяся с помощью Gaea's Blessing, позволяют не особенно беспокоиться по этому поводу. Единственным недостатком Oath of Druids, по сути дела, мешающим ей преобладать среди колод в Extended, является ее неустойчивость против комбо-колод. Кроме того, современные версии Sligh неплохо настроены для борьбы с ней — об этом чуть ниже.

Вариант колоды Oath of Druids (автор — Kai Budde):

4 Tundra, 4 Tropical Island, 4 Flood Plain, 4 Volcanic Island, 1 Adarkar Wastes, 1 Savannah, 2 Treetop Village, 4 Wasteland, 1 Morphling, 1 Spike Weaver, 1 Spike Feeder, 4 Brainstorm, 4 Impulse, 4 Counterspell, 4 Force of Will, 4 Oath of Druids, 4 Swords to Plowshares, 3 Powder Keg, 2 Gaea's Blessing, 3 Fact of Fiction, 1 Forbid. *Sideboard:* 3 Pyroblast, 1 Powder Keg, 3 Hydroblast, 4 Call of the Herd, 2 Aura Blast, 2 Samite Ministration.

Sligh

Второй старый фаворит, сохранивший популярность до сегодняшнего дня, это — *Sligh*, который многие называют воплощением идеи агрессивной колоды. Вначале он выглядел очень похоже на своих "собратьев", включая в себя большое количество существ, однако веяния



времени — в основном, растущая популярность Oath — заставили его эволюционировать, перейдя к преимущественному использованию таких карт, которые "являются существами" только на своем ходу, тем самым не позволяя использовать Oath: Ball Lightning, Viashino Sandstalker и даже Mogg Fanatic, которого в любой момент можно пожертвовать. Более того, работающий с Oath оппонент вынужден с некоторой опаской относиться к тому, чтобы играть эту карту, т.к. при появлении у него на столе существ она начинает работать на Sligh, выводя в игру, например, бесплатные Ball Lightning.

Sligh также неплохо играет против многоцветных колод за счет Price of Progress. Впрочем, последние издания принесли в Extended весьма неприятные для этой колоды карты: Call of the Herd или Gerrard's Verdict у оппонента почти всегда означают неприятности для игрока Sligh, не говоря уж о Roar of the Wurm на кладбище.

Вариант колоды Sligh (автор — Tom van de Logt):

16 Mountain, 4 Barbarian Ring, 4 Wasteland, 4 Jackal Pup, 4 Ball Lightning, 4 Mogg Fanatic, 3 Chimeric Idol, 4 Price of Progress, 4 Firebolt, 3 Seal of Fire, 4 Incinerate, 2 Volcanic Hammer, 4 Fireblast. *Sideboard:* 4 Powder Keg, 4 Pyroblast, 2 Pyrokinesis, 1 Chimeric Idol, 4 Cursed Scroll.

Cursed Scroll входил в основной состав колоды практически с момента ее появления, но в современном метагейме, где часто встречается Winter Orb, место для Cursed Scroll — все же на скамейке запасных. Что касается Powder Keg, то в первую очередь это — мощное оружие против описанной далее колоды *Miracle Grow*.

Donate



Традиционно одной из самых сильных колод в Extended являлась *NecroDonate* — комбо-колода, основанная на Illusions of Grandeur, Donate и великой и ужасной Necropotence. После запрета Necropotence в Extended колода не исчезла, преобразовавшись в моно-синий или, позже, сине-красный вариант той же идеи. Например, известный немецкий игрок *Кай Бадде* выиграл такой колодой последний Pro Tour в формате Extended.

Вариант колоды Donate (автор — Kai Budde):

14 Island, 4 Shivan Reef, 4 Volcanic Island, 4 Accumulated Knowledge, 2 Brainstorm, 1 Capsize, 4 Counterspell, 4 Donate, 3 Fire, 4 Force of Will, 4 Illusions of Grandeur, 1 Impulse, 3 Intuition, 4 Merchant Scroll, 4 Sapphire Medallion. *Sideboard:* 1 Hibernation, 2 Hydroblast, 3 Morphling, 4 Pyroblast, 3 Pyroclasm, 2 Stroke of Genius.

Вместо Necropotence используется менее мощный, но все же сильный и изящный механизм получения преимущества по картам — Intuition на пару с Accumulated Knowledge. Последний в сочетании с лежащим на столе Sapphire Medallion и сыгранным Intuition выступает не хуже знаменитого Ancestral Recall; элементы этой комбинации помогает искать Merchant Scroll.



Основная причина существования красного цвета в такой колоде — Fire/Ice, позволяющий как замедлить развитие агрессивных колод, так и избавиться от таких "проблемных" существ, как Elvish

Lyrist. Кроме того, синяя "половинка" этой карты позволяет как найти ее в нужный момент с помощью вышеупомянутого Merchant Scroll, так и, при необходимости, избавиться от нее, не теряя преимущества по картам. Кроме того, красный цвет позволяет использовать в сайдборде Pyroblast и Ruination.

Долгое время *Donate* оставалась безоговорочно самой сильной колодой в формате. Впрочем, на протяжении всей истории MTG любая доминирующая колода рано или поздно встречалась со своей "судьбой" — специально разработанным для победы над ней архетипом. Не стала исключением и *Donate* — ее позиции сильно пошатнулись после появления *Junk*, речь о котором пойдет чуть позже, а довершила дело колода *Miracle Grow*. в настоящее время *Donate* практически не встречается в списках турнирных колод.

Junk



Junk является детищем *Эдварда Салливана* и *Майкла Флореса*. Начинался он как агрессивная черно-зелено-белая колода с элементами контроля, построенная преимущественно вокруг одной карты: Demonic Consultation. Эта карта позволяла легко найти ответ на любые вопросы, которые ставил противник, при этом продолжая атаковать его своими существами — River Boa, Simian Grunts, Hunted Wumpus. С тех пор многое изменилось. С одной стороны, Demonic Consultation запретили в Extended, с другой — в последних изданиях появилось большое количество поддерживающих эту стратегию карт. В первую очередь это являющийся прекрасным ответом на любые угрозы на столе Pernicious Deed, отлично сочетающийся с регенерирующимися Spectral Lynx и River Boa и представляющим собой серьезную угрозу Spiritmonger, плюс это универсальный Vindicate и Gerrard's Verdict, который хоть и уступает своему прототипу (Hymn to Tourach), но тем не менее также является надежным источником преимущества по картам. Не стоит забывать и Call of the Herd, чьи достоинства в Standard мы уже расписывали во всех последних статьях по "Магии" в журнале.

Вариант колоды Junk (автор — Eugene Okin):

4 Call of the Herd, 4 Spectral Lynx, 4 River Boa, 4 Swords to Plowshares, 4 Pernicious Deed, 4 Duress, 4 Gerrard's Verdict, 4 Tithe, 2 Vindicate, 2 Seal of Cleansing, 2 Mystic Enforcer, 2 Grasslands, 4 Bayou, 4 Wasteland, 4 Treetop Vlillage, 4 Scrubland, 4 Savannah. *Sideboard:* 4 Choke, 3 Diabolic Edict, 3 Contagion, 2 Overgrown Estate, 2 Aegis of Honor, 1 Seal of Cleansing.

Miracle Grow

Известный американский игрок *Алан Комер* заметил и популяризовал, при этом определенным образом модифицировав, очень интересный архетип, впервые проявивший себя во Франции, — *Miracle Grow*. Сине-зеленая агрессивная колода с 10 землями оказалась неожиданно хорошей, практически всегда выигрывая у *Donate* и неплохо справляясь с остальными колодами поля. Центральным существом в колоде является Quirion Dryad, которая благодаря большому количеству недорогих синих заклинаний — Brainstorm, Sleight of Hand — очень быстро разрастается до чудовищных размеров.



Поначалу в дополнение к ней использовались Мерфолки и Lord of Atlantis; однако затем *Майк Лонг*, другой известный американский игрок, нашел удачную альтернативу — уже расхваленный нами в предыдущей статье Werebear. Другие существа подбираются по вкусу — Gaea's Skyfolk, или, например, Merfolk Looter. Еще одной центральной картой колоды является Winter Orb. Благодаря большому количеству дешевых (или бесплатных, как Force of Will или Daze) заклинаний он почти не создает трудностей для игрока, при этом серьезно сковывая большинство оппонентов. Curiosity дополняет преимущество по картам, получаемое с помощью остальных средств.

Вариант колоды Miracle Grow (автор — Alex Shvartsman):

6 Island, 4 Tropical Island, 4 Werebear, 4 Gaea's Skyfolk, 4 Quirion Dryad, 3 Withdraw, 4 Winter Orb, 1 Misdirection, 2 Foil, 1 Opt, 3 Curiosity, 4 Land Grant, 4 Gush, 4 Force of Will, 4 Sleight of Hand, 4 Brainstorm, 4 Daze. *Sideboard:* 3 Emerald Charm, 3 Phyrexian Furnace, 4 Legacy's Allure, 4 Submerge, 1 Annul.

Естественным развитием идеи *Miracle-Gro* стало добавление белого цвета, позволяющее как несколько улучшить набор существ при помощи Meddling Mage и Mystic Enforcer, так и получить очень важное оружие при игре с такой же колодой — Swords to Plowshares. Единственной проблемой, возникающей при добавлении белого, становится большая уязвимость к Price of Progress и другим "антимногоцветным" картам. Тем не менее, большинство игроков считают, что доступ к дополнительным возможностям с лихвой компенсирует этот недостаток.

Вариант колоды Miracle Grow №2 (автор тот же):

4 Tundra, 4 Tropical Island, 2 Flood Plains, 1 Island, 1 Savannah, 4 Werebear, 4 Quirion Dryad, 2 Mystic Enforcer, 2 Merfolk Looter, 4 Meddling Mage, 4 Sleight Of Hand, 4 Brainstorm, 4 Daze, 4 Force of Will, 2 Foil, 4 Land Grant, 3 Winter Orb, 4 Gush, 3 Swords to Plowshares. *Sideboard:* 1 Swords to Plowshares, 3 Seal of Cleansing, 4 Chill, 4 Legacy's Allure, 3 Submerge.



В заключение хотелось бы отметить, что, помимо уже описанных нами колод, в этом богатом и разнообразном формате можно встретить и многие другие, от комбо-колоды *TurboLand* до разнообразных агрессивных колод: *Stompy*, *White Weenie*, *Secret Force*, *Three-Deuce*. Кроме того, каждый год выходит по три, а иногда и по четыре новых издания, каждое из которых в той или иной мере обогащает формат либо новыми колодами, либо новыми картами для уже существующих. ■

ЧТО ГДЕ ИГРАЕТ

В формате *Type 1 (Classic)* разрешены все издания, кроме следующих карт: карты "ante"; Chaos Orb, Falling Star. Ограничено использование следующих карт: Ancestral Recall, Balance, Berserk, Black Lotus, Black Vise, Braingeyser, Channel, Crop Rotation, Demonic Consultation, Demonic Tutor, Doomsday, Dream Halls, Enlightened Tutor, Fastbond, Fork, Frantic Search, Grim Monolith, Hurkyl's Recall, Library of Alexandria, Lotus Petal, Mana Crypt, Mana Vault, Memory Jar, Mind Over Matter, Mind Twist, Mox Diamond, Mox Emerald, Mox Jet, Mox Pearl, Mox Ruby, Mox Sapphire, Mystical Tutor, Necropotence, Recall, Regrowth, Sol Ring, Strip Mine, Stroke of Genius, Time Spiral, Time Walk, Timetwister, Tinker, Tolarian Academy, Vampiric Tutor, Voltaic Key, Wheel of Fortune, Windfall, Yawgmoth's Bargain, Yawgmoth's Will.

В формате *Type 1.5 (Restricted)* разрешены все издания, кроме следующих карт: карты "ante"; Ancestral Recall, Balance, Berserk, Black Lotus, Black Vise, Braingeyser, Channel, Chaos Orb, Crop Rotation, Demonic Consultation, Demonic Tutor, Doomsday, Dream Halls, Enlightened Tutor, Falling Star, Fastbond, Fork, Frantic Search, Grim Monolith, Hurkyl's Recall, Library of Alexandria, Lotus Petal, Mana Crypt, Mana Vault, Memory Jar, Mind Over Matter, Mind Twist, Mox Diamond, Mox Emerald, Mox Jet, Mox Pearl, Mox Ruby, Mox Sapphire, Mystical Tutor, Necropotence, Recall, Regrowth, Sol Ring, Strip Mine, Stroke of Genius, Time Spiral, Time Walk, Timetwister, Tinker, Tolarian Academy, Vampiric Tutor, Voltaic Key, Wheel of Fortune, Windfall, Yawgmoth's Bargain, Yawgmoth's Will.

В формате *Type 1.x (Extended)*: разрешены базовые издания, начиная с *5th Edition*, небазовые, начиная с *Ice Age*, а также следующие карты (т.н. "дуальные земли"): Badlands, Bayou, Plateau, Savannah, Scrubland, Taiga, Tropical Island, Tundra, Underground Sea, Volcanic Island. Запрещены следующие карты: карты "ante"; Dark Ritual, Demonic Consultation, Dream Halls, Earthcraft, Lotus Petal, Mana Vault, Memory Jar, Mind over Matter, Necropotence, Replenish, Survival of the Fittest, Time Spiral, Tolarian Academy, Windfall, Yawgmoth's Bargain, Yawgmoth's Will, Zuran Orb.

В формате *Type 2 (Standard)* в настоящий момент все карты легальных в Standard изданий разрешены к использованию в constructed-колодах.

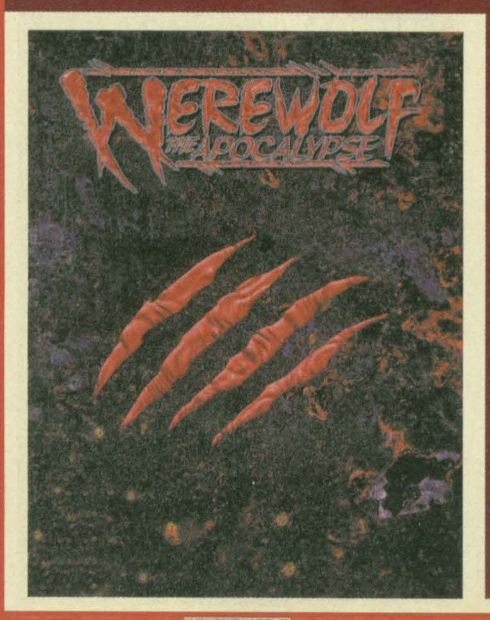
Бог создал человека, но тот не оправдал его надежд и был изгнан из Рая. А потом у человека родились два сына: Каин и Авель. Авель был честный и добрый, а Каин — злой и завистливый. Каин убил Авеля. Бог покарал Каина бессмертием и вечной жаждой крови. Многие годы скитался Каин по пустыне Нода в полном одиночестве, пока не повстречал Лилит, первую жену Адама. Лилит сжалилась над Каином, приютила его и научила пользоваться скрытыми талантами. Таким был Каин, Первый Вампир на Земле.



Окно в Мир Тьмы

Vampire: the Masquerade

и другие игры от White Wolf Games



Кирилл Румянцев (hardwick@mailru.com)

***Мир Тьмы* был создан гением разработчиков из *White Wolf Games* и очень быстро завоевал популярность по всему миру. В нем мы не только могли стать вампирами, оборотнями, магами, мумиями и прочими созданиями мрака. Вместе с ролевыми играми Vampire: the Masquerade (по которой была создана компьютерная RPG), Werewolf: the Apocalypse, Mage: the Ascension, Hunter, Mummy мы получили досконально прописанную готическую вселенную, полную интриг, ужаса и запретных знаний. К этому миру предлагает вам прикоснуться сегодняшний рассказ.**

Маскарад

Приветствую тебя, моя юная подруга. Что ты чувствуешь? Тебе чудится, что внутри тебя что-то исчезло и вокруг лишь пустота? Я понимаю тебя. Ты к этому привыкнешь, к этому привыкли мы все... Лежи и набирай сил, дай процессу завершиться. Какому процессу? Не подымайся, я расскажу тебе...

Прислушайся к звуку своего сердца. Оно не бьется. Ты умерла. Не волнуйся, все в порядке, и ты теперь одна из нас. Мы — дети Каина, вампиры. Ты не веришь в вампиров? Придется поверить, ведь ты одна из них. Мы так же реальны, как и люди. Мы сосуществуем тысячи лет. О нас не знают, потому что мы этого не хотим. Мы создали **Маскарад**, занавес, разделяющий наш мир и мир простых смертных.

Прости, я забыл представиться. Меня зовут Антонио, я член клана *Тореадор* вот уже более тысячи лет. Тореадоры — твоя новая семья.

Кланы и Камарилья

Наше братство поделено на кланы, всего их тринадцать. У Каина было тринадцать внуков, *третье* поколение, от которого мы ведем свое начало. Не думай, что братство живет в мире и согласии. Наша жизнь — это борьба за существование, и выжить может лишь сильнейший.

Наше общество давно разделилось на две части. Одни хотели жить среди людей, ничем от них не отличаясь, другие же считали себя выше смертных, презирая их. Первые назвали себя Камарильей, в нее вошли 7 кланов, другие стали Саббатом, где оказалось лишь два полных клана и толпа безродного отребья. Однако были и те, кто решил остаться независимым.

Верховное место в Камарилье занимает клан Вентру, благородные особы с влиянием и толстыми кошельками. Они не знают большего удовольствия, чем плести интриги и копаться в прошлом членов других кланов.

Второе место принадлежит клану Тремере — эти маги и колдуны веками сидят в своих библиотеках, глотают пыль и иногда рождают глупые советы. Весьма занудные ребята, но с ними лучше не связываться. Они превратили магию крови в сильное и опасное оружие...

Рядом с Вентру — всегда мы, самый человечный и изящный клан братства, Тореадор. Мы приняли решение не становиться бездушными хищниками и остались в мире людей. Нам не нужна власть, мы стремимся сохранять прекрасное и заботиться об эстетизме. Мы рьяно оберегаем шедевры искусства и их создателей. Многие из них вошли в нашу семью. Ты тоже стала одной из нас потому, что твой божественный голос не оставил меня равнодушным.

Ты слышишь рев мотоциклов за окном? Это бродяги, клан Гангрел, телохранители Вентру. Эти скоты живут на улице, утверждая, что так завещал их патриарх. Они позволяют себе питаться кровью животных, и благодаря этому повелевают неразумными тварями.

Выгляни в окно. У бара напротив стоит группа парней в черной коже. Это члены клана Брухар, принципиальные анархисты. Свою любовь к свободе они насильно навязывают всем остальным.

Есть еще несколько кланов, которые входят в Камарилью. Например, Носферату. Если ты встретишь их ночью, они покажутся тебе чудовищами. На самом деле — это самый миролюбивый клан в братстве. Из-за своих физических уродств они скрываются в подземных лабораториях, оборудованных современной техникой. Больше всего они ценят информацию, покупают ее и продают. Если тебе надо что-то узнать, иди к ним...

В клан Малкавиан входят безумные личности, их мозг высох за долгие века. В этом клане тем больше почета, чем больше у тебя психических отклонений. Каин благословил их, даровав им истинный разум, а остальные просто сошли с ума, — так они полагают.

Саббат

Там, где кончается Камарилья, начинается Саббат, общество тех, кто стал зверем в человеческом теле. Превыше всего они ценят себя, выгоду и жизнь, если это можно назвать жизнью. Смертные для них — лишь корм.

Клан Ласомбра, чикагская мафия 20-х годов, дожившая до нашего времени. Они основа Саббата, его костяк. Ласомбра держат в страхе несколько больших городов. Это дети Тьмы, и сам свет обходит их стороной: они не отражаются в зеркалах, не видны в камерах и на фотопленке. Зато Свет для них смертелен.



Тзимиши — душа Саббата. Они хранят свою территорию и уничтожают любых чужаков. Но если ты гость, неважно, враг или друг, с твоей головы не упадет и волоска.

Еще в Саббате много беглецов из других кланов. Их всех объединяет то, что они не принимают законы своих патриархов, предпочитая закону беззаконие.

Неприсоединившиеся

Среди братства остались и те, кому плевать на постоянные стычки двух сект. Это четыре клана, предпочитающих заниматься своими делами, не влезая в дрязги, пока их не трогают. Клан Джованни, сицилийская семья, учителя темного знания некромантии. Они берут в свой клан только родственников.

Далеко на юге находится Аламут, место, где обитают лучшие наемные убийцы в мире, клан Ассамитов. Ассамит может даже спрятаться на открытом пространстве. Любой его удар несет смерть. Ассамиты принимают заказы, требуя в качестве платы кровь заказчика. Ассамит никогда не расторгает контракт. Он либо умирает, либо выполняет его.

Клан Последователей Сета происходит из долины Нила. До сих пор пытаются они найти спящее тело своего отца, полагая, что с его приходом мир покорится им и древнему богу.

Клан Равнос — выходцы из цыган, сборище плутов и обманщиков. Их единственная страсть — игра. Они мастера создания иллюзий и мороков. Их главное средство — обман.

Базовая механика

White Wolf Games придумали оригинальную ролевую систему, которую можно использовать в любом жанре и с любым антуражем. Помимо **Vampire: the Masquerade**, она применена в **Werewolf: the Apocalypse** — мире оборотней, в **Mage: the Ascension** — описании жизни современных магов, **Hunter: the Reckoning** — о людях, посвятивших себя охоте на вампиров, **Demon Hunter X**, **Wraith**, **Mummy** и многих других ролевых играх. Чтобы рассказать обо всех продуктах плодовитых "Белых волков", потребуется томик объемом с "Войну и мир".

В основе *скилловой* системы лежит десятигранная игральная кость. Правда, для игры их может потребоваться довольно большое количество, иногда штук 10-20. Помимо d10, для игры понадобятся книга правил, бланки персонажей и группа единомышленников, отважившихся окунуться в дебри негостеприимного мира.

Персонаж **VtM** описывается девятью базовыми характеристиками, разделенными на три группы: физические, социальные и ментальные. Физические характеристики — это *сила, ловкость* и *выносливость*. Сила и ловкость не требуют пояснений. Выносливость — это способность персонажа сопротивляться внешним воздействиям; вампиры могут *поглощать* повреждения, фатальные для человека. Социальные характеристики включают *внешность, обаяние* и *контактность*. Внешность отвечает за то, насколько притягательно для окружающих выглядит ваш персонаж, обаяние — за то, насколько приятно с ним общаться, контактность — за то, насколько легко он убеждает других в своей правоте. Наконец, в ментальные характеристики входят *наблюдательность, интеллект* и *реакция*. Первая отвечает за способности персонажа замечать незначительные детали, вторая — за общий уровень интеллекта, третья — за скорость его мышления.

Все интуитивные способности, которым нельзя обучиться, именуются в игре дарованиями. Умения, наоборот, приобретаются путем образования или долгих тренировок. Знания объединяют все ментальные, духовные и интеллектуальные способности, которые не относятся к физической силе персонажа. Это то, чему вы научились в школе, техникуме или на ускоренных курсах вампирологии.

Проницательный читатель не мог не заметить, что механика **VtM** почти на 100% совпадает с механикой **Искусства Волшебства**, русскоязычной RPG, о которой уже не раз



писала "Игромания". Ничего удивительного, ведь **Ars Magica**, прототип **ИВ** — еще одна игра, разработанная в компании *White Wolf Games*, и в ней применяется та же хорошо оттестированная система. Но есть и отличия.

Вампирические добродетели

Добродетели персонажа описывают его жизненные устремления и моральные нормы. Эти свойства должны помочь игроку лучше понять роль и направить действия героя в правильном направлении. Вампиры — существа эмоциональные, и проверки на добродетели отражают его чувства, натуру и слабые стороны. Возможно, персонаж недостаточно силен духом, чтобы не впасть в звериное *безумие*, или же он недостаточно смел, чтобы принять ответственное решение? Добродетелей в системе три.

Решения, полученные при проверке *сознательности*, пускают глубокие корни в идеалах и морали персонажа. Сознательность поможет персонажу не поддаться звериной составляющей вампирской натуры. *Самоконтроль* определяет дисциплинированность персонажа и его контроль за звериной сущностью. Персонажи с высоким самоконтролем редко поддаются эмоциональным порывам. *Смелость* является комбинацией мужества и темперамента, способностью не поддаваться страху, такому типичному качеству Мира Тьмы.



Зверь внутри и сила воли

В каждом вампире одновременно живут Зверь и Человек, и то одна, то другая сущность доминирует в его мертвом теле. *Человечность* — одна из основных характеристик **VtM**. Она показывает, насколько изменился персонаж после его *Обращения*. Именно человечность не дает вампиру стать кровожадным монстром, который способен думать только о своем пропитании. Человечность измеряется по десятибалльной шкале. Для героя — это маска, которая защищает и прячет вампира от гнева смертных и собственной совести.

К сожалению, с каждым столетием Зверь внутри становился все сильнее, и ценность человеческой жизни в глазах вампиров падает все ниже. Поэтому обычно персонажи теряют свою человечность в процессе игры. Но не все вампиры — беспощадные монстры; среди людей тоже встречаются жестокие эгоисты. Возможно, ваш вампир окажется человечнее человека.

Вампиры **VtM** также обладают сверхъестественной *силой воли*, которая порой становится более важным атрибутом, чем человечность. Она показывает, насколько персонаж может противостоять порыву и страс-











ти, таким характерным чертам для созданий Ночи. Сила воли — своеобразная палочка-выручалочка персонажа: при применении она обеспечивает автоматическую удачу. За раунд можно пожертвовать одним пунктом силы воли, дающим гарантированный успех.

Тайные знания сект

Вампиры не были бы таинственными и опасными существами, не обладай они легендарными способностями, балансирующими на грани волшебства и реальности. Эти качества именуются дисциплинами. Некоторые из них доступны только членам определенных кланов. Итак, что могут вампиры такого, чего не можем мы, люди? Приведем несколько примеров.

Анимализм дает вампиру возможность общаться с животными и управлять ими. *Прорицание* дарует способности экстрасенса, увеличивая остроту чувств и восприятия. *Быстрота* позволяет вампиру двигаться с неестественной для человека скоростью. *Фантасмагория* — искусство создания иллюзий и галлюцинаций. *Помешательство* — коллективный плод сумасшествия членов клана Малкавиан; оно позволяет им распространить свой психоз на своих жертв, перенося их в мир безумия. *Доминирование* — обеспечивает власть над чужим сознанием и поступками; это традиционная вампирская черта в разных ролевых играх.



Дисциплины в VtM заменяют магию. По мере развития герой может приобретать новые дисциплины и развивать старые.

Готическая культура сегодня

Мир ночи, таинства и бесконечной охоты возник на пике популярности вампирской тематики на Западе. Так называемая "готическая культура" породила не только VtM, но и другие произведения о современных вампирах, вроде "Блейда", "От заката до рассвета" или цикла романов Энн Райс. Надо признать, что наиболее полным, красивым, реалистичным миром по праву считается тот, что вышел из-под пера геймейкеров *White Wolf Games*. Хронологически его история простирается от средневековья до наших дней, и можно как погоняться за упырями с осиновым колом во времена крестовых походов, так и пострелять в них серебряными пулями из "Калашникова".

Главное, что стоит учесть, если вы решите поучаствовать в VtM, — отыгрыш роли здесь ценится куда выше умения выиграть боевку. Это развлечение для талантливых актеров, любящих интригу, загадки и ролевые игры.

В России продукция White Wolf Games продается в магазинах компании "Хобби-игры" (www.hobbygames.rolemancer.ru)

Антон Курин
anton_kurin@mail.ru

Карточный "Властелин колец"

Братство vs. Сумерки: первая встреча

"Братство кольца", первая часть кинотрилогии Питера Джексона по мотивам гениального литературного произведения Толкина "Властелин колец", заканчивает шествие по кинотеатрам мира. Полагаю, девяносто процентов читающих эту статью посмотрели "Братство кольца", а как показал проведенный нами опрос на сайте "Игромании", фильм почти всем понравился, хотя многие склонны считать, что это не шедевр киноискусства, а просто качественная и зрелищная кинокартина. Кинокартина, которую приятно посмотреть — и даже заиметь в своей домашней коллекции. Но никак не предмет обожания и поклонения, как его пытались нам с вами преподнести. Да и действительно, понаблюдайте: у нас в транспорте по-прежнему читают Акунина и Гарри Поттера, кумирами детей остаются Пикачу и телепузики, а численность толкиенистов, как показывают сверхсекретные спутниковые фотографии, существенно не увеличилась.

Впрочем — рекламно-промышленный маховик запущен, и в свете появления фильма происходит масса событий, связанных с фильмом и с творчеством Толкина. Начиная с того, что сейчас активно переиздается и заново переводится трехтомник Толкина, и заканчивая тем, что, прикрываясь раскрученной торговой маркой, сейчас появляется ряд игровых продуктов. Причем, как нередко бывает в таких случаях, более чем интересных. Об одном из них — коллекционной карточной игре (ККИ — она же TCG) — и ведется речь в данной статье.

В 15 ходах от Всевластья

Колода содержит минимум 60 карт, причем карт Свободных Народов (светлых) и Сумрака (темных) должно быть поровну. В колоду нельзя положить: более четырех экземпляров карт с одинаковым названием (card name), Кольцо Всевластья (The One Ring) и карты мест (sites). Способов победы два: либо остаться последним из живых, либо довести Братство до места №9. Так как оба игрока начинают с места №1 и каждый обязан за свой ход переместить фишку Братства хотя бы один раз (причем только вперед, назад вам дорога заказана), то максимальная продолжительность игры — 15 ходов.



Каждый игрок в свой ход играет за свое Братство, стараясь пройти как можно дальше, а в ход противника — за своих темных, мешая пройти его Братству. Переход на новое место обозначается простым перекладыванием фишки, обозначающей ваше Братство, на карту следующего места. По дороге нет никаких разветвлений. Так что, учитывая вышеописанные особенности пути, заблудиться вам не удастся. Цитируя классику: колея, она и есть колея!

Братство карт

"Братство Кольца" (Fellowship of the Ring) — первый сет "Властелинов Колец". Он состоит из 365

Котел Тьмы

В LOTR примечательно отсутствие карт ресурсов — их заменяет **Котел Тьмы (Twilight Pool)**, в который светлые помещают количество жетонов, равное сумеречной стоимости (Twilight Cost) сыгранной карты или перехода на следующее место, а темные, в свою очередь, извлекают оттуда количество жетонов, равное стоимости их карт. Таким образом, образуется равновесие между действиями обеих сторон.

Дешево и сердито

Разработчики игры, фирма **Decipher**, решили проблему иллюстраций к картам по принципу "дешево и сердито": попросту настрогали кадров из кинофильма. С одной стороны, это классно: если вы смотрели саму картину, то и лица будут вполне узнаваемы. А с другой, не очень, т.к. до выхода второй серии мы вряд ли увидим карты с изображением роханцев или Фарамира. Тома Бомбадила мы, похоже, не увидим уже никогда.



карт, делящихся на обычные (common), необычные (uncommon) и редкие (rare) карты, по 121 штуке каждых, плюс две *первичные* карты.

Помимо разделения по редкости и принадлежности к светлым или темным силам, есть еще и разделение по культурам. По неизвестным автору причинам, их девять, как и назгулов: пять светлых и четыре темных. Свободные народы: гномы (Dwarves), эльфы (Elves), Гэндальф (Gandalf), Гондор (Gondor) и Шир (Shire). Сумрак: Изенгард (Isengard), Мория (Moria), назгулы (Ringwraith) и Саурон (Sauron).

Не включены в это разделение только места (sites) и, собственно, само Кольцо Всевластья. Культуры не только объединены по сюжету, но и поддерживают родственные себе карты и характеризуют некоторую стратегию в рамках игры.

•The One Ring
Isildur's Bane
+1
+1
Response: If bearer is about to take a wound, he wears The One Ring until the regroup phase.
While wearing The One Ring, each time the Ring-bearer is about to take a wound, add 2 burdens instead.
"...the Ring slipped from his finger as he swam...."
1R1

Как вы и сами понимаете, первый сет тематически посвящен первой серии фильма, в которой хоббиты проходят путь от побега из Шира до разделения братства. Поэтому вы здесь не встретите карт с теми персонажами, которые по сюжету должны появиться позже, в следующих томах/сериях книги/фильма. И, наоборот, сомневаюсь, что в следующих сетах вам попадется карта Боромира или Балрога.

Базовым сетом **"Братство Кольца"** дело не ограничивается: уже поступило в продажу (хотя и не успело еще добраться до России) первое расширение — **"Mines of Moria" ("Копи Мории")**. Этот сет состоит из 122 карт. И они так же распределены по 40 между обычными, необычными и редкими разновидностями, плюс — две *первичных* карты. Наконец-то появился долгожданный Балрог и отсутствовавший в первом сете тип карт: артефакты.

Первые впечатления

Ознакомиться с игрой мне удалось буквально за несколько дней до того, как я взялся за написание статьи. Как вы понимаете, для того, чтобы все досконально изучить, требуется гораздо больше времени, чем несколько дней. Поэтому все то дальнейшее, что я скажу об игре ниже, предлагаю считать первыми впечатлениями. Впрочем, искренне надеюсь, что, как в пословице, "первые впечатления — они верные самые".

Итак, первые впечатления... Во всех отношениях положительные. Как и от всего нового. Игра превосходно продумана и реализована, начиная с дизайна и заканчивая правилами.

Двумя ключевыми особенностями карточного **"Братства Кольца"** можно назвать интерактивность и стабильность ресурсов. Под интерактивностью я подразумеваю *одновременную*







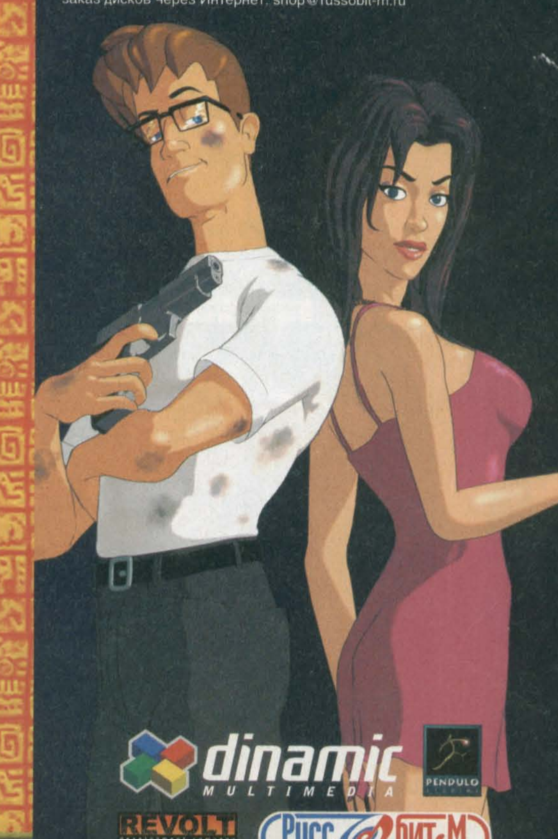
Побег вместе с загадочной и очаровательной стриптизершей, что может быть более романтичным?

Вас ждут головокружительные сюрпризы!

Коктейль из убийств, денег, загадок, амбиций, религиозных обычаев и полная чаша лжи.

- 3D мультипликационные персонажи. Впечатляюще богатая графика доступная лишь в дорогостоящих мультфильмах.
- программное динамическое освещение и тени, работающие даже на Pentium 166
- Высокое графическое разрешение 1024x768x65536
- Невероятно плавная и реалистичная анимация, более 30 минут мультфильмов высочайшего качества
- Постоянная смена камер, панорамы и размеров картинки в то время, как игрок исследует различные обстановки
- Простой и удобный интерфейс
- Около 100 различных обстановок и более 30 интерактивных героев

©2001 «Руссобит-М». ©2001 «Pendulo». ©2001 «Dinamic Multimedia»
Локализовано компанией «Revolt Games».
По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»: тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51;
e-mail: office@russobit-m.ru; адрес в Интернете: www.russobit-m.ru;
телефон технической поддержки: 212-27-90;
e-mail технической поддержки: support@russobit-m.ru;
заказ дисков через Интернет: shop@russobit-m.ru







Русский перевод правил

Lord of the Rings — не первая карточная игра, выпускаемая по мотивам трилогии **"Властелин Колец"**. Задолго до нее вышла **Middle Earth**, которая так и не нашла своей ниши. По словам игравших — из-за сложности правил, отпугнувшей большое количество потенциальных игроков. **LOTR** в этом отношении сильно выигрывает, так как правила ее вполне просты и легко осваиваются. И, что немаловажно, уже существует их **русский перевод**.

Имя карты

Как и в **Magic: the Gathering**, в **Lord of the Rings** карта определяется по своему имени. Допустим, ограничение на 4 одинаковых карты в колоде проверяется по имени. Но вот тут-то и появляется разница: она касается легендарных именных карт. Например, есть **The Balrog, Durin's Bane**, а есть **The Balrog, Flame of Udun**. И имена у них разные, и свойства, так что по правилам "Магии" это были бы разные карты... а вот в правилах **LOTR** эти карты считаются одинаковыми как при подсчете их в составе колоды, так и при проверке условия легендарности.



...НА КОМПАКТЕ "МАНИИ"!

Дорогие читатели, мы приготовили для вас поистине королевский подарок. На компакт-диске "Игромании" вас ждут **официальные спойлеры** (полные перечни карт) **сета "Fellowship of the Ring" и его расширения "Mines of Moria"**. Но и это еще не все...

На компакте нами помещен русский перевод правил LOTR! Изучайте на здоровье и пользуйтесь!







игру хотя бы двух партнеров. Во время партии не складывается ситуации, когда ваш оппонент, "забыв" про вас, закапывается в свою колоду и подолгу крутит некие манипуляции, за которыми вы следите, с трудом подавляя зевоту. Игра построена по принципу "вопрос-ответ": каждое действие Братства вызывает ответную реакцию сумеречной стороны. Стабильность ресурсов создается за счет Котла Тьмы: больше не надо заботиться о том, чтобы ваша стартовая рука содержала земли всех нужных цветов, а дальнейшие вытянутые карты были не только источниками ресурсов. Для игроков **Magic: the Gathering** это просто бальзам на душу!



Моя первая партия продолжалась более двух часов, но это скорее следствие моего незнакомства с текстом большинства карт и далеко не идеального знания правил, чем недостаток игровой механики. Обычная партия длится 15-20 минут. Хотя были случаи окончаний на первом ходу! Пока что практика показывает, что выиграть посредством конкретной расправы над Братством оппонента значительно проще, нежели путем прохождения всех девяти мест.

Вместе с тем, не может не радовать особенность противостояния более чем двух игроков: увеличение количества игроков сумеречной стороны несильно влияет на скорость игры, так как ресурсов они получат столько же, сколько и один, а увеличение количества Братств легко нивелируется повышением процента смертности (при слаженной игре Сумерек).



Единственным видимым недостатком игры, похоже, будет увеличение размеров, отводимых под игровую зону, в сравнении, например, с той же Магией. Наличие у каждого игрока двух различных стопок для сброса карт и двух различных зон для игры Братством и Сумерками создает некоторую тесноту для двоих за столом, за которым четверо спокойно могли бы играть в преферанс. Сюда же можно приписать большое количество жетонов, которые требуются для игры. Но последнее — это скорее вопрос привычки: не хотите жетоны, возьмите кубики или записывайте все на бумажке.

Прогнозы и ожидания

Какая судьба уготована карточной **LOTR**? Канет ли она в Лету, как предшествовавшая ей **Middle Earth**, или же будет шириться и набирать обороты с каждым годом, как **Magic: the Gathering**? Сейчас еще сложно дать точный ответ на подобный вопрос. Однако в любом случае поиграть имеет смысл — хотя бы для того, чтобы убедиться, что Магия или те же четвертые "Герои" намного лучше! Или наоборот — обрести свой новый идеал. Кто знает...

И напоследок — о любопытных событиях. 16-18 октября в Германии пройдет Мировой Командный Чемпионат по **"Властелину Колец"**, на который будут приглашены игроки со всего мира, лучшие в своей стране по турнирным стэндингам на 5 августа. И, несмотря на то, что в России еще не было проведено ни одного официального турнира по **LOTR**, я все же надеюсь, что и наша страна будет представлена своей командой на этом чемпионате. Ибо не все еще потеряно, и до августа есть масса времени.

Если вы заинтересовались, то искать Lord of the Rings RPG мы рекомендуем, как обычно, в клубе интеллектуальных игр "Лабиринт" (www.rolemancer.ru/labyrinth).

Мы используем компьютер только для работы
Потому что даже в XXI веке интереснее играть вживую
Проведя серию исследований, мы выяснили:
Для лучших интеллектуальных игр НЕ НУЖЕН компьютер!

Наш адрес: г.Москва, м"Полянка";
ул. Большая Полянка 28, стр 1
В лабиринтах
под книжным магазином
"Молодая Гвардия"

тел. 238-57-59
www. rolemancer.ru/labyrinth



ЛАБоратория
ИРрационального
ИНТеллекта

Настольные игры:

* Civilization
* Settlers
* Diplomacy
* Lord of the Rings

КАРТЫ:

* Magic The Gathering
* Babylon 5
* Legend of the Five Rings
* Star Wars CCG



РОЛЕВЫЕ ИГРЫ:

* Dungeons&Dragons
* GURPS
* Fallout PnP
* Эра Водолея

Клуб: отдыхай, играя !
Магазин: купи игры, которых не было в России
Прокат игр: сыграй в игру своей мечты
Консультанты: научись правилам легендарных игр
Боевая Практика: докажи, что ты - лучший

ВАРГЕЙМЫ:

* Warhammer FB, W40k
* Lord of the Rings
* Battletech
* Эпоха Битв

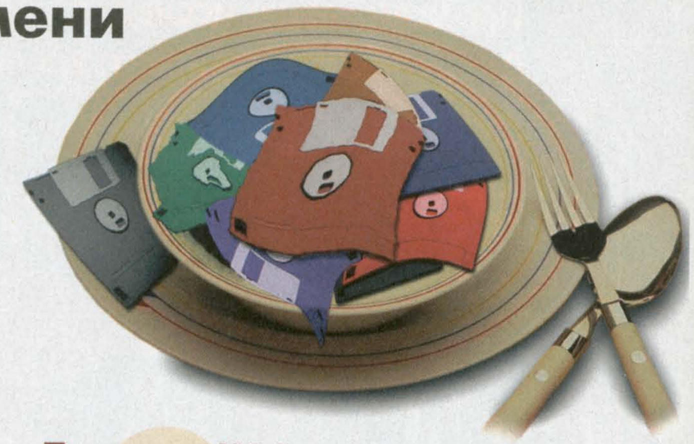
Rolemancer рекомендует

Описание клуба находится на компакте "Игромании"



Автор-составитель: Андрей Ковалев aka Drone (drone@igromania.ru)

Компьютерные пельмени



Пельмени-95

Красиво разложенные на тарелочке с золотой каемочкой, политые майонезом, а сверху кетчупом. Постоянно ускользают от вилки, а когда поймаешь, надкусив, обнаруживаешь подгнившее недоваренное мясо, иногда с лапками тараканов.

Пельмени NT

Выглядят как Пельмени-95, но намертво приклеены к тарелке и покрыты сверху лаком.

Пельмени/2

Каждый пельмень имеет строгую геометрическую форму, тесто прочно держится на проваренном мясе, масло/майонез/кетчуп/уксус в комплект не входят.

Пельменix

Около тарелки — мясо и тесто. В тарелке — мясорубка и кастрюля. Инструкция по приготовлению на китайском языке.

Пельмени MAC

Один красивый пельмень. Многоразовый.

Пельмени DOS

Недоварившись, расплываются по швам. Продаются обычно в пачках слипшиеся.

Муж v1.0

В прошлом году я произвела обновление программ на компьютере: вместо Приятель 5.0 я установила Муж 1.0 и заметила, что новая программа стала производить неожиданные изменения в финансовых модулях и ограничила доступ к приложениям типа Цветы 3.1 и Ювелир 2.2, которые прекрасно работали под управлением Приятель 5.0. Кроме того, Муж 1.0 удалил многие другие ценные программы, например, Романтика 9.9, и одновременно установил Футбол 5.0, Гараж 4.5 и Телевизор 6.0. Программа Разговор 8.0 больше не запускается, а при запуске программы Уборка Дома 2.6 вся система зависает. Я пробовала запустить Нытье 5.3, но результатов не добилась. Пожалуйста, помогите!

Отчаявшаяся

Дорогая Отчаявшаяся, просим иметь в виду, что Приятель 5.0 — это дешевая игра, а Муж 1.0 — целая операционная система. Попробуйте ввести команду C:/Я-СЧИТАЛА-ЧТО-ТЫ-МЕНЯ-ЛЮБИШЬ, а потом установите на компьютер программу Слезы 6.2. Муж 1.0 при этом автоматически выполнит две программы: Виновен 3.0 и Цветы 7.0. Но вы должны помнить, что злоупотребление этим может вызвать запуск программ Унылое Молчание 2.5 или Пиво 6.1. Пиво 6.1 — очень опасная программа, которая создает звуковые файлы в формате Громкий Храп. Ни в коем случае не устанавливайте утилиту Теща 1.0 или другую версию программы Приятель. Эти программы не поддерживаются и вызовут крах системы Муж 1.0. В целом, Муж 1.0 — это прекрасная программа, но у нее ограничена память, и новые программы часто поначалу не запускаются. Подумайте над приобретением других программ, улучшающих работу Муж 1.0. Лично я рекомендую следующие: Горячая Пища 3.6, Красивое Белье 4.2 и Хорошее Настроение 1.1.

С уважением, Служба поддержки



1 января. 9:00. Включается компьютер. БИОС подскакивает, внезапно разбуженный, и хватается за гудящую голову... "А... Что ж это мы вчера такое пили-то весь вечер?"

Он дико озирается по сторонам: всякое отсутствие какой-либо жизни. Увидев торчащие из-под проводов ноги, он подходит и обнаруживает, что это Флопик. Тот безмятежно спит до тех пор, пока БИОС не ударяет его ногой со всей дури.

"А! Помогите!" — завопил несчастный Флоп, подпрыгивая и выплевывая остатки дискет, застрявшие в зубах. "Вот гад, — подумал БИОС, — все дискеты извел на закуску..."

Откуда-то сверху раздался стон. БИОС посмотрел наверх и увидел там Сидюка, пытающегося подняться и функционировать. Но у него ни фига не получалось, так как ему вчера спирта больше всех досталось. Сначала был спирт... а потом БИОС уже ничего не помнил.

Проснулась Видеокарта и тут же начала принимать какие-то немыслимые разрешения, мигать всеми цветами радуги, умудряясь при этом прогонять какие-то текстовые сообщения нецензурного характера.

От всех этих световых эффектов проснулся Принтер. Да, бедняга явно забыл, что он матричный, иначе бы не стал печатать картинки в формате jpg. Печатал он долго, а на печать вчера посылали много и качественно.

От его визга проснулась Клава и сразу же начала ворчать, что много пить вредно и все такое. По этому поводу она даже набрала какой-то довольно-таки большой текст.

Тут проснулся Саунд-Бластер и без подготовки врубил свою любимую песню про Ленина. Колонки разрывались, а Бластер был на верху блаженства. Только под угрозой тестирования БИОСу удалось его заткнуть.

Последним проснулся Модем. Он сразу решил подключиться к интернету, но телефон вчера отрубили, поэтому Модем просто обломался. Тогда он обиделся и решил не отвечать на позывные, притворившись отключенным.

Вот так и начался первый рабочий день нового года.





1. Монитор ESSEX 14" GiperVGA (up to 1600x1200x200Hz, image size 14.5").

✗ Не юзался (не нашел, где включается). Трубка "SONY TriniTrub" (вогнута внутрь).

2. Корпус типа "SuperBigTower" фирмы ANUStec (можно всунуть две матери).

✗ Только самовывоз — у меня в лифт не влезает.

3. Материнка Zida Tomato P10-BF Rev.001 (2 CPU, 10 SIMM (30-pin), 5 EISA).

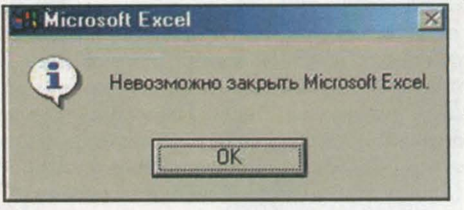
✗ Отличная мать. Влезает только в пункт № 2.

4. Процессор IP0 900MHz.

✗ Гонится с хорошим кулером № 5 до 901MHz на матери № 3.

5. Кулер MegaSpeed Tech. 10X. Программная установка скорости.

✗ Крыльчатка от самосвала ЗИЛ-130. Очень удобно — обдувает всю квартиру.



6. Клавиатура фирмы Turbo Chicony Ltd. PS/3 (260 клавиш).

✗ Для удобства на клаву вынесена кнопка Reset. В 10 местах.

7. Мышка PS/3 (кнопок нет, наверное, они внутри).

✗ Не юзалась. Не понял, куда жать. Кабель растягивающийся (от телефона).

8. Принтер LexPomarka (9 булавок).

✗ Прошивка от швейной машинки "Зорька". В принтер встроен педальный узел от этой самой машинки. Гидравлическая подача листов. Насос — в бонус.

9. Сканер ручной SexiScan.

✗ Большой, колесики от все того же ЗИЛ-130.

10. Модем USR Sportstar 2400.

✗ Разогнан до 115200. Реле от поворотников того же ЗИЛ-130.

Пишите ваши цены на lohotron@mail.ru. Тел: 03.

КОМПЬЮТЕРНАЯ ЗАСТОЛЬНАЯ

Я пью за мегабайты, за растры и за спрайты,
И за архитектуру SQL.
За Tower-ы, Desktop-ы, блокноты и Laptop-ы,
За Word, за Power Point и Excel.

❖❖❖

За Lotus Organizer, трекбол и дигитайзер,
За плоттер, сканер, принтер и за мышь.
За драйвера и карты, за floppy и за hard-ы,
За кнопочку Reset, когда висишь!

❖❖❖

За Гейтса и за "Нортон", каскады Windows-окон,
За то, что нарисую в Corel Draw!
За все команды Dos-а, иконки полуОСа
И за лисичку рыжую Fox Pro!

За чудо Internet-а и платы Ethernet-а,
За скорости на оптоволокне.
За сервер под "НетВаре" и ЛВС на "паре",
И за модем, что почту носит мне!

❖❖❖

Я пью за CD-ROM-ы, за LPT и COM-ы,
За IBM и Apple, Бог прости!
За Unix и за Novell, за Microsoft пью снова,
За хакера, что вскрыл дистрибутив!

❖❖❖

За "мамы" и за "шины", за "димы" и за "симы",
За кэш, акселератор, овердрайв.
Возможности апгрейда, "пропеллер" Seagate-а,
За Basf, 3M, Verbatim Data Life!

За "Слейва" и за "Мастер", за сектор
и за кластер,
За карту Sound Blaster v Plug & Play.
За "на коленях" сборку, крестовую отвертку,
Бренднеймы, у которых все O-key!

❖❖❖

За Doom, за Terminator и летный симулятор,
За "Тетрис", за "Сапера" и "Марьяж".
Стрелялки и леталки, бродилки-собиралки,
За ZIP, за ARJ и LZH!

❖❖❖

Я пью за семинары, общенье в кулуарах
И за себя, за то, что я такой!
Компьютерные курсы, машинные ресурсы,
Что навсегда взломали мой покой!!!

Анекдотический микс

Путин он-лайн:

— Только что через Интернет пришел хороший вопрос: "А не западло тебе, Вова, отвечать на анонимные вопросы по Интернету?"

— Отвечаю задавшему этот вопрос обладателю IP (такой-то), хост (такой-то), провайдер (такой-то) Иванову Сергею Васильевичу, проживающему на Ивановской, дом 13/2: НЕ ЗАПАДЛО!

:)))

Продавец компьютерного магазина спрашивает клиента:

— У вас, наверное, сеть?

— Нет.

— Может быть, у вас компьютерный класс?

— Нет.

— Тогда зачем вы покупаете за неделю четвертый "Атлон"?

— А разве вы не слышали о новой рекламной акции AMD?

— ????

— "Собери восемь наклеек от процессора "Атлон", получи в подарок футболку!"

:)))

Шеф дает секретарше две дискеты:

— Леночка, скопируйте вот эту дискету на эту, чистую.

Через пару минут она прибегает в слезах:

— Иван Иванович, чистую дискету ксерокс зажевал!

:)))

Если программа плохо работает, то хуже всего приходится программистам из Microsoft. Им, бедолагам, в случае чего и обругать-то некого...

:)))

У армянского радио спрашивают:

— В чем сходство кролика и программиста?

— У обоих красные глаза.

:)))

Жена встречает мужа-интернетчика:

— Где ты, скотина, два дня шлялся?

— Тебе что, назвать URL'ы?

:)))

Программиста из "Микрософта" послали на военные сборы. Стреляет он на стрельбище из автомата — все пули мимо. Ему кричат со стороны мишени: "Эй, посмотри на свой автомат, у тебя какая-то проблема с ним." Он смотрит на автомат, потом подносит палец к дулу и нажимает на спусковой крючок. Палец отлетает. Он кричит в ответ: "С моей стороны все нормально, пули вылетают. Проблема где-то на вашей стороне."

:)))

А сегодня, в рамках конкурса "Программисты тоже шутят", мы представляем вам релиз операционной системы Windows XP.

:)))

В гарантийном отделе одной из компьютерных фирм к окошку подходит молодой человек и говорит:

— Здравствуйте! Я вчера отдал вам память.

— А кому именно вы ее отдавали?

— Не помню.

:)))

Что такое полное одиночество?

— Это когда с Новым Годом тебя не поздравляют даже спаммеры.

Катя



Привет вам, дорогие читатели! Наступает веселый месяц май, когда на лицах наших даже самых серьезных сограждан расцветают улыбки. А у нас, игроманьяков (имеются в виду как леди, так и джентльмены), поводов для радости даже несколько. Первый — общенародно-доступный: тепло, светло и мухи не кусают (пока не кусают). Второй резон таков: после мартовского игрового сухого пайка наступает долгожданное изобилие, хороших игр в продаже все больше и больше, и это не может не вселять радость в сердца прожженных фанатов виртуального игрового беспредела. И солнечные зайчики радостно прыгают по прилавкам со свеженькими сидюками Heroes of Might & Magic IV, Might & Magic 9 и прочих Elderscrolls, отражаясь радужными бликами не менее радужных перспектив приятного времяпровождения в глазах истосковавшихся геймеров.

Да, с весенними и, в частности, с майскими праздниками все в порядке. И у нас, и во всем мире. Это я к тому, что вся Западная Европа шумно и весело отдохнула на пасхальных каникулах. А у нас с пасхой, как и с остальными проявлениями "опиума для народа", долго и упорно боролись. Видно, именно поэтому в мае устроили целую вакханалию праздников: от первого до девятого с днями Радио и Печати между ними.

В общем, с праздниками Вас!!!, уважаемые товарищи, а как их называть — сами придумайте.

Геймер



На этой праздничной ноте слово, я так полагаю, передается мне. Не замедлю этим воспользоваться. И попробую, подобно Кате, спеть оду замечательному месяцу маю, который я, признаюсь вам по секрету, чертовски люблю и зверски обожаю. Потамучта имею на это массу веских причин. Причина первая: открытие плавательного сезона. Отныне мне и моему любимому акваланту можно не бояться синяков и ссадин, садясь принципиальным зайцем на автобус, следующий из Марьино в Братеево (а надо вам сказать, что весь означенный маршрут пролегает по мосту через небольшую такую Москва-речушку). Если в студеную зимнюю пору, будучи пойманным злодеем-контролером, я вынужден был стремительно выскакивать из транспорта, проделывать стометровый воздушный путь параллельно стойкам моста и пребольно шлепаться об лед... не скажу чем, то теперь — вуаля! Теперь я неспешно покидаю автобус через аварийный выход (ну да — через окно), совершаю элегантный стометровый прыжок параллельно стойкам моста и плавно вхожу в воду под углом 45%. Пассажиры восхищенно аплодируют, а скряга контролер скрежещет зубами от бессильной злобы.

Причина вторая — это, конечно же, окончательно проснувшиеся от зимней спячки читатели, которые наконец-то прекращают заваливать нас пакетами писем и переходят к плотной бомбардировке цельными стопудовыми мешками и транспортными контейнерами. Верной дорогой, и так держать, ибо есть у меня одна идейка, уважаемые товарищи, чью реализацию я давно приберегал на светлый день и, по-моему, все-таки доберег.

Геймер vs. 12 злобных

Идея о **"двенадцати злобных геймерах"**, многоуважаемые, предложена вами. Она была вскультивирована во многих ваших письмах. Коих было столь превеликое множество, что и не упомнить мне уже их точное количество. Помню, штук пять — точно было! А дальше сбиваюсь — пальцы на руке кончаются. Так вот... подумал я тут, на досуге. Потом долго его, досуг, растирал и разминал, ибо отлежал. Когда окончательно пришел в чувство, то решил: будем внедрять! Излагаю план действий. По пунктам, для лучшего осмысления.

1. В первую очередь — это эксперимент, и только во вторую — конкурс.

2. Называться будет — **"12 злобных геймеров"**. И представлять собой не что иное, как публичный форум на страницах журнала.

3. В основе — заданная компьютерная игра, которую мы выбираем совместно с Катей и чье имя торжественно сообщаем вам на страницах "Почты". В качестве застрельного варианта мы выбрали **Heroes of Might&Magic IV**.

4. Задача читателей — высказать свое мнение о предложенной игре буквально в двух-трех предложениях и — отправить получившийся текст нам.

5. Лучшие двенадцать рецензентов будут опубликованы в "Почте" и одарены соответствующим ценным призом. Как вариант — коробочной версией какой-нибудь популярной игрушки или спецномером "Игромании" с нашими геймерическо-катическими подписями.

Сразу предупреждаю: идея экспериментальная, носит характер пробного валуна, и неизвестно, на чью лысину она в итоге приземлится (главвред уже купил каску). Все зависит от вас. Если хотите, чтобы вас тут опубликовали и ваше имя рядом напечатали, то пишите красиво, лаконично и грамотно (т.е. если вы напишете уродливо, кишкообразно и как петух задней лапой, то вас не напечатают). Юмор и оригинальность приветствуются, а банальности серии "бивисы, это круто!!!" запихиваются в то место, на аналог которого я приземлялся зимой, выпрыгивая из автобуса на хладный лед реки Москвы. Все поняли? Ну вот дерзайте.

Катя

Действительно, может получиться очень здорово: разные взгляды на одну и ту же игру! И познавательно, и презабавно. Так что будем устраивать дискуссионные круглые столы. И я во главе — с молотком, для поддержания порядка. Дабы учреждение круглого стола типа артуровского плавно не перетекло в другую всенародную забаву, именуемую в компьютерных кругах "интерфейсом об десктоп". Впрочем — будущее покажет.

Но пора и дальше отправляться. Продолжая тему читательских инициатив, предлагаю вам письмо с другой идеей... совсем уж необычного конкурса. Читайте!

Конкурс очепяток

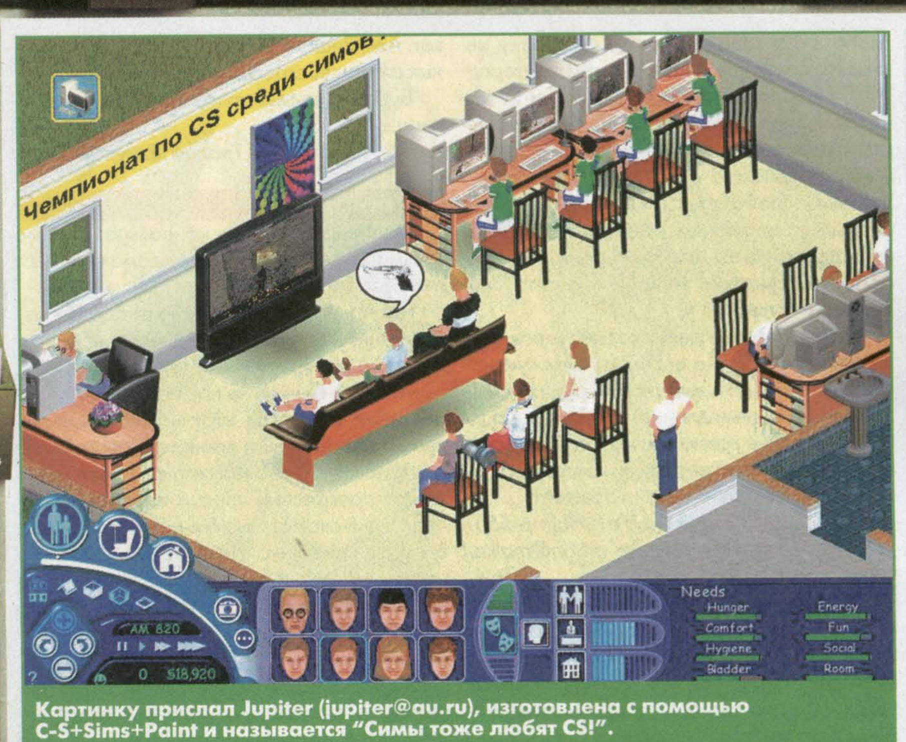
Письмо №1

Вот я сидел (не то, что вы подумали) и размышлял: придет мне "Игромания", открою я CD и поучаствую в "Скринтурсе". Но вот, блин... почта у нас, видимо, SLO-MO из Max Payne использует, и #1, #2 журналы пришли мне одновременно, но 5 марта (я в Приморье живу). Начал я инфу о "Скринтурсе" смотреть (#2), и вижу (цитата): "Конкурс проводится как минимум до 30 февраля. В апрельском номере будут опубликованы имена победителей и ответы.". От себя хочу добавить — а как максимум, до 31 февраля :).

Вот я и предлагаю устроить конкурс по очепяткам (хотя бы по кварталам). Получится, что народ еще больше узнает, т.к. будет



"Привет, Катя! Я обещал прислать прикольную картинку про "Почту". Вот она! Надеюсь, вы там все поймете. Aleksey A (hak_aleksey@rambler.ru)"



Картинку прислал Jupiter (jupiter@au.ru), изготовлена с помощью C-S+Sims+Paint и называется "Симы тоже любят CS!".

очепятки искать осмысленно и пересматривать все по 10 раз.

А теперь удаляюсь. Всем спасибо!!!

Пал Палыч
(app_poltavka@mail.primorye.ru)

Геймер

А чего? У нас в каждом месяце столько же дней, сколько и по календарю, плюс несколько запасных, на всякий пожарный. Это у простого люда февраль состоит из жалких обкоцанных порезанных 28 деньков. У нас же — еще два, про запас! Плюс секретный — тридцать первое. А как, по-вашему, мы бы иначе успевали за месяц создавать такого монстра, как "Игромания", где текстов больше, чем в любом другом журнале, а компакт вообще по количеству всякоразного хозяйства на запредельном уровне находится? Нереально это. Так что — нефиг, никаких опечаток не было!

Но если где вдруг очепятки закрадутся — будем бороться и искоренять! А конкурс... зачем конкурс? Не нужен конкурс! Цитируя классику, "зачем нам кузнец? — нам кузнец не нужен!". А то потом при выдаче авторского гонорара начальство ехидно улыбнется, пороется в пачке писем и торжественным тоном сообщит, что благодаря благонадежности и благонамеренности Благова Сергея из города Благое-на-Оке мне, несчастному и невнимательному писаке, вымощена дорога в журналистский АД (Административный Дом — вариант Казенного), где меня будут поджаривать на сорока трех сковородках тридцать четыре корректора... или, думаете, чего я насчет "30 февраля", которое было, в общем-то, моего авторства, так старательно отбрехивался? Просто так, что ли?..

Катя

Да, уж чего-чего, а отбрехиваться Геймер — мастер! А насчет "конкурса по очепяткам"... Ну, на первый взгляд, предложение классное: "Манию" будут читать от корки до корки и от первой строчки до последней буквы. Но на поверку данная инициатива запросто может закончиться повышенным травматизмом среди сотрудников редакции, подергиванием конечностей у корректорского состава в совмещении со сверхтекучестью кадров. Злорадно замечу, что в случае принятия идеи такого конкурса не только мы с Геймером будем испуганно вздрагивать при слове "Почта"!

Интересно, а что скажете по поводу этого конкурса вы, уважаемые читатели?

Ну а пока вы размышляете на приятную тему о подмечании соринок в глазу ближнего, поиске пятен на Солнце и опечаток в "Мании", поговорим о прекрасном. Ибо, как показывают полученные нами письма, хоть восьмое марта и растаяло в тумане времени, тема "геймерши: миф или реальность?" не утратила своей актуальности. Итак, вот еще один гвоздь в гроб отрицающего существование игроманьячек Геймера — письмо девушки-геймерши.

Будущее за геймершами!

Письмо №2

Hello, Igromania!

Итак, о наболевшем. В одном письме из предыдущего номера девушка по нику DoZeN еще раз подтвердила существование геймерш. Да! Мы существуем, и будем существовать, и, может даже, перескочим сильную половину.

Некоторые считают, что девушкам вообще не дано с компами работать, т.е. говорят, что мы можем только в "Barbi" играть. Ан нет! Что насчет любимого и родного Quake, Half-Life, Return to Castle Wolfenstein, Aliens versus Predator (и 1, и 2), ну и тому подобного. Вот уж — игры, на Барби не похожие! А как насчет журналов? Уж поверьте, многоуважаемые геймеры, у меня номеров с "Игроманией" куда больше, чем с каким-то смазливым КулГерлом. В 12 номере некий АСТАРОТ писал, что мы, девушки, если играем, то тщательно это скрываем... это не так.

Там, где я живу, и еще масса комп-клубов знают, что я — ГЕЙМЕРША, и вовсе это я не скрываю. А сколько же у меня забойных дисков набралось! И обмениваемся мы ими точно с таким же азартом, с каким обменивается ими мужская половина. Так шо будущее игр за нами, за девушками!!! :)))

С уважением, Gely (gelyt@smtp.ru)

Геймер

Ну вот. Не успел я на "КулГерл" подписаться, как меня отправили в прошлое скорым экспрессом. Мерно стучат по рельсам колеса, а опечаленная фантазия рисует картину, где на дверях игрового салона красуется надпись "for women only" ("только для девушек" — рус.), рядом с которой нервно перетаптывается с ноги на ногу парочка определенно неудачливых особ неопределенно-мужеского пола. Из-за неплотно прикрытой форточки слышатся женский смех и кокетливые восклицания: "Зинка! Гренку в угол!". Один из молодых людей оборачивает унылый фейс на луну и тоскливо спрашивает: "В чем сила, брат?" Второй какое-то время молчит, потом сплевывает на асфальт и мрачно делится сокровенным: "В них сила, брат. В геймершах..."

Катя

Сказанное в письме приветствую, разделяю и поддерживаю! Хотя сдается мне, что самоутверждаться и доказывать свои ценность и значимость нам предстоит по Суворову, который учил "воевать не числом, а умением!".

Ибо при всем оптимизме — мы вряд ли "перескочим", обскачем или сотворим что еще в этаком роде с сильной половиной. Общество у нас маскулинно-ориентированное, а посему мужику заработать на комп в десять раз легче, чем нам. Не спорьте — вы много девушек в генеральных директорах видели? (Я не говорю о заведениях типа парикмахерских). Так что лично меня устраивает другое разделение — пусть ОНИ зарабатывают, а МЫ будем играть. Так сказать, как орхидеи на баобабе — не паразит, а украшение!

И не обращай внимания на их местами неджентльменское поведение. Бия по кингконговски кулаками себя в грудь, они скрывают свои комплексы неполноценности. Нам следовать их примеру совершенно ни к чему, да и — к чести мужчин стоит сказать, что не все они такие. Вот, например, письмо одного верящего в судьбу джентльмена о приметах нового времени, связанных с женщинами.

Виртуальность — нереальна! Геймерши — тем более!

Письмо №3

Привет, Кэт, привет, Геймер, привет, редакция любимого журнала "Игромания". Пишет вам простой московский геймер лет этак n-надцати. Покупаю ваш журнал регу-

Похождения некроманта

Привет, Геймер, пишет тебе заядлый игроманьяк из города Калуги. Недавно я прошел Arcanum, и на меня снизошло вдохновение (чтоб его...!), после чего оное испарилось, оставив в моем мозгу (квакерском спинном, другого нет) следующие строки... Описанные события имели место быть в неприметном мирке Arcanum на кладбище портового городишки Эшбери с одним хорошо знакомым мне некромантом 32-го уровня.



ПОХОЖДЕНИЯ НЕКРОМАНТА, или ПЕПЕЛИЩЕ НА КЛАДБИЩЕ

*На кладбище ветер свищет,
Сорок градусов мороз.
Некромант могилу ищет,
Защемив прищепкой нос.
Вдруг раздался страшный грохот,
Из могилы встал мертвец.
Испугался, извинился
И полез назад, подлец.
Некромант с улыбкой злобной
Тяпку взял из-за спины,
Выдрал памятник надгробный
И полез ровнять холмы.
Зомби долго упирался,
Чью-то маму поминал,
За надгробие цеплялся
И могилу вглубь копал.
Наконец, бедняга сдался,
Некромант его довел.
Зомби на ноги поднялся,
Гость незваный речь завел:
"Я недавно где-то слышал,
Что под кладбищем твоим
Item есть в подземной нише;
Я пришел как раз за ним!
Мне один мужик у входа
Задал Quest — узнать, что как,
А еще пятьсот зеленых
Обещал за просто так."
Зомби снова вспомнил маму
И большую речь толкнул,
Как недавно странный камень
Он из склепа умыкнул.
Некромант заулыбался,
Камень отнял, взял свой меч —
Зомби даже не брыкался:
Голова слетела с плеч.
Эпилог:
На кладбище ветер свищет,
Поубавился мороз:
На кладбище — пепелище,
Necromancer всех разнес...*

*Искренне свой и более ничей
Кошелев М.А. aka the Undertaker
(mich_koshelev@mail.ru)*

лярно 1-1,5 года. Пожалуй, я затрону несколько вопросов глобального характера:

1) Проблема того, что с развитием технологий виртуальной реальности человечество уйдет в нее. Вообще — маловероятно, у человека всегда есть за что держаться в жизни. Попробовать уйти могут лишь потенциальные самоубийцы. Человек по-прежнему будет понимать, что виртуальность — нереальна. Если этого не произойдет, то, значит, это — судьба.

2) К вопросу о девушках-геймерах (или геймершах). Охотно верю, что они существуют, но это явно вымирающий вид, который должен быть немедленно занесен в Красную книгу. Уже давно родилась геймерская примета: если встретишь в компьютерном клубе девушку, то — крупно повезет!

*Niks (6yPaTuHo[mp-555])
(niks_arhon@mail.ru)*

Геймер

А я верю в приметы. Если, к примеру, встречу в редакции сбежавшую из Красной книги Катю — то это стопудово к большой удаче. Или засадят отвечать на письма, или устроят головомойку в защиту геймерш. И то, и другое — одинаково неприятно и болезненно, но, как утверждают доктора, очень полезно.

Катя

Дорогой Niks, напиши нам, пожалуйста, где именно находится этот хороший клуб, куда ходят такие хорошие люди с таким правильным взглядом на жизнь? Читаешь, и сердце радуется: встретишь геймершу — к удаче. Раньше было все наоборот: женщина на корабле — все сядут в лужу. Или потонут в море. Вот что значит — прогресс! И, безусловно, мне по душе трепетное отношение писавшего к нам — девушкам.

Другую затронутую в этом письме тему — уход в виртуальную реальность — я сейчас трогать не стану. Вернемся к ней после следующего письма. В этом, написанном еще одной геймершей, послании затронут совершенно неожиданный аспект: как погружение в ВР сказывается не на самом в нее унырнувшем, а на его чадах и домочадцах. Итак: погружение в ВР — взгляд со стороны.

Геймерятники и Хакерятники

Письмо №4

Мама! Помогите! В моей семье эпидемия "Игромании"! Симптомы: Папа (за 50) полностью прошел Neverhood и теперь изредка заглядывает в комнату, жадно осматривает полки с сидюками. Мама проходит в "Героях III" невесть какую миссию на среднем уровне сложности, сидит у компа до 4-ех утра, сокрушаясь на тему обеда. Ну а о брате и говорить нечего: заядлый квакер, в турнирах участвует. Ну а я... Да что я? Уроки делать надо... А не в Fallout дуться. Уроки надо делать, говорю! Хватит на мышку покушаться! Вон как дрожит, бедненькая... Еле от себя оттащила. Да, кстати, о чем бишь я? Ах, да! Это я вас всех с праздничками поздравить хотела! Геймерш (себя и Катю в том числе с 8-ым марта — каждой в подарок милый бу-кет. Axe, RealGun, fireArrow :), а всех остальных с 7-ым: воскресным днем извращенца!

Будущее за геймерятниками и хакерятниками...

Троица (3nity-v@mail.ru)

Катя

Мда, виртуальность нереальна, но зато весьма реальной бывает невозможность от нее оторваться.

Прочтя этот опус, любой компьютероненавистник (серая личность преклонного возраста со скучным лицом) тут же бы заявил, обвиняюще тыча вам в нос пальцем, что "перед нами эпическая картина гибели целой семьи, запутавшейся в тенетах коварных игростроевцев". А на мой взгляд, целая семья нашла прекрасный способ проводить время, отключаясь от текучки и уже доставших бытовых проблем. Интересно, насколько искренни сожаления мамы об очередном несостоявшемся обеде? Или она рада до смерти избавиться от стояния у плиты, найдя отмазу, которая кажется веской остальным членам семьи? Кстати, сообщаю для тех, кто не знает: согласно последним изысканиям чудиков в белых халатах, голодание полезно для вашего здоровья!

И замечу, что, судя по тону письма, настроение в оголодавшей игроманской семье весьма оптимистическое. А когда в животах забурчит всерьез, можно будет коллективно указать маме, что пора действовать согласно порядку слагаемых в знаменитом лозунге "Хлеба и зрелищ!". То есть поставить "Хлеб" на первое место. И — кормить народ. А то он (народ) если не сожрет, то покусает. Причем в натуре, а не виртуально.

Мораль вышеизложенного такова: учись, девочка, хорошо! Тогда будешь получать много денег и купишь себе компьютер. После чего ничто и никто не помешает тебе погрузиться по уши в ту самую ВР.

Формула RPG

Письмо №5

Hello, Геймер!

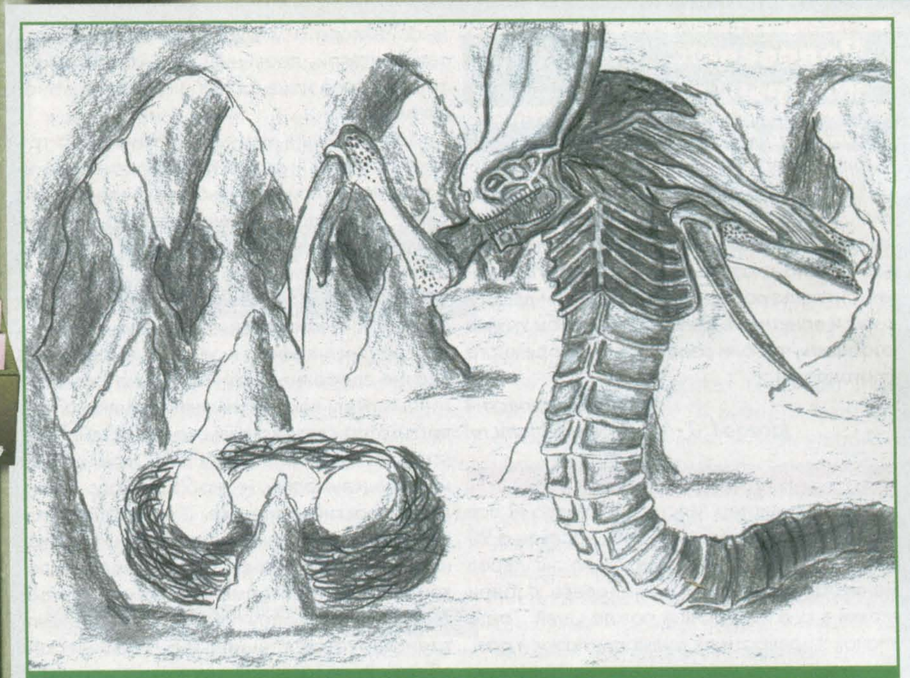
Вот ты тут бедных читателей обижаешь, а по-моему — зря.

Ты лучше ответь, почему по твоей системе RPG получается ничем иным, как смесью квеста, симулятора и экшена, ну и ролевая система своя, но, я думаю, ее тоже можно отнести к какому-нибудь разделу выше. А ведь то, что RPG — это новый жанр, спорить, по-моему, бесполезно. Взять хотя бы Fallout и Baldur's Gate. Ну а теперь можешь линчевать... Мое предложение — смешать несколько жанров и внести что-то свое. Понимаю, это звучит глупо, но я не стал придумывать сюжет, так как боюсь тебя, Геймер, уж больно ты строг у нас, прям как на войне.

max (max@ana.net.ru)

Геймер

Чтоб я читателей обижал? Наглая и бессовестная ложь. Поклеп и дезинформация. Наоборот — я добр всеми швабрами души! Добрее сложно сыскать (наши тут недавно ходили искать в преисподнюю — сказали, нету!). И, отвечая на поставленные жанровые вопросы, должен заметить следующее:



"Автор этого творения — мой друган Женек aka Hunter из Нижнего Новгорода, но ввиду того, что модем у него бывает редко, я сам переслал его произведение искусства, конечно же, с его согласия! С уважением, Shark & Hunter (shark5000@mail.nnov.ru)"

понимаешь ли, уважаемый, если смешать RPG+Action, например, то будет не новый жанр, а RPG плюс Action. И все. Ну а заявления о том, что RPG — новый жанр, можно, я полагаю, оставить без комментариев. Ролевухи были до компьютерных игр, стояли у их колыбели, шли рядом во все времена и, уверен, доживут до смертного часа индустрии развлечений, который, как мы все знаем, никогда не наступит.

Катя

Хочу высказаться по поводу мелькнувшего "не стал придумывать сюжет". Многие, не только Max, думают, что сюжет совершенно не при чем, и жанр от него никоим образом не зависит. Одну и ту же историю можно изложить стихами, снять фильм, создать балет или написать картину. Или сваять компьютерную игру. Как видите, сюжет будет один, а вот жанры — абсолютно разные.

Но как я себе понимаю, жанр — это средство для воплощения идеи. И если ты чувствуешь себя в шкуре героя как в своей собственной, смотришь его глазами и говоришь о нем в первом лице — то это и есть RPG (Role Playing Game). А монстры, доспехи, система роста и прочие прибамбасы — это просто средства, оправдавшие свою целесообразность приемы жанра.

Изобрести новый жанр не легче, чем открыть новое направление в живописи. Временами такие откровения происходят, но намного чаще можно встретить просто коктейль из жанров. Но дерзать не возбраняется!

Напечатай себе постер

Письмо №6

Приветствую Тебя, многоуважатый Геймер!!!

Вот тут у меня созрел небольшой вопрос, настолько небольшой, даже мелкий, что беспокоить вечнозанятого главвреда как-то неудобно. Вот и решил, дай спрошу у Геймера, мож знает. Вопрос такой. Я большой поклонник постеров, поэтому страшно обрадовался, когда узнал, что у "Мании" теперь постер A2. И хотел спросить: а где в Москве можно заказать постер форматов A3 и A2, и сколько примерно это может стоить?? Заранее благодарен!

Mike Kovenant (real_sugar@rambler.ru)

Катя

Постер заказать в Москве не проблема. Если на термопринтере или в типографии — то всего-то пара сотен баксов, и счастье в кармане. На струйнике, конечно, в 10 раз дешевле, но качество будет уже не то. Так что лучше займись граффити: рисуй на простынях или прямо на обоях. И если твой любимый жанр — ужастики, то успех будет обеспечен. Плюс самиздат сэкономит тебе кучу бабок!

Геймер

Не могу спорить с очаровательной Катей, тем более что все сказанное — в совершеннейшей степени верно, но не могу не добавить, что для постера формата A2 нужна картинка размером 2000x3000 пикселов как *минимум* (лучше — четыре на пять тысяч, примерно). И сразу, как примечание: если взять картинку размером 800x600 и растянуть до 2000x3000, то это не будет большая красивая картинка 2000x3000, а будет это шкурка полевой мыши, растянутая до размеров шкуры лося. И такового вот размытого перерастянутого убогого "лося" вам за двести баксов и напечатают. И оно вам надо? Думаю, ответ очевиден, и очевиднее не придумаешь.

Глобальная CD-Mania

Письмо №7

Приветствую всю редакцию всеми любимого журнала для настоящих геймеров.

Компакт-диск у "Мании" действительно — Максимум от Максимума, есть чем гордиться! Вот только в этом максимуме можно легко заблудиться, несмотря на то, что в журнале существует рубрика CD-Мания. А если таких CD-Маний у кого-то накопилось штук 20 (у меня именно столько), то переворачивать все эти архивы журналов, для поиска нужной проги или демки, будет ой как долго и нудно. Тогда почему же нельзя придумать что-нибудь такое, чтобы облегчить труды измученного поисками постоянного читателя "Мании" с CD. Эта мысль мне пришла в голову, когда один мой приятель спросил: нет ли у меня каких-либо программ для интернета? (звонилки, закачиваловки, файерволы). На что я ему ответил: в "Мании" все есть. За что потом малость пожалел. Программки-то нашлись все, вот только на поиски всего этого ушло полдня. Идея заключается в том, что нельзя ли сделать такую программку с базой данных всех утилит, демок, патчей и т.д., которые присутствовали на предыдущих компашках? А с каждым новым номером можно пополнять эту базу, например, в виде патча. На мой взгляд, эта программка обретет практическую ценность среди постоянных читателей "Мании" с CD.

Евгений Гусев

Катя

Путей, как обычно бывает, есть несколько. Если вы (как и я) считаете святотатством делать праздничную гирлянду из наших редакцией в слезах и муках выстраданных и выпестованных CD-ков, то, наверное, да, автор письма прав. Стоит сесть и написать базу данных. Без наворотов, на каком-нибудь Access-runtime, например. Очевидны даже поля базы: имя программы, номер диска, раздел диска, примечание — краткая характеристика программы. Может, нужно добавить что еще — например, предусмотреть сортировку по алфавиту, номерам журнала и типам программ (почтовая, графика и др.). Потом написать, а затем ежемесячно пополнять эту базу данных. Держать ее на сайте и публиковать на дисках.

Правда, при переходе от теории к практике встает следующий вопрос: кто и когда будет этим сизифовым трудом заниматься?.. Поясняю: на то, чтобы выложить на сайт "Мании" все ранее написанные гайды и прохождения, потребовался без малого год. И лишних сотрудников, мающихся по жизни бездельем и напряженно высматривающих перспективу заняться хоть чем-нибудь, в редакции нет и вряд ли когда-нибудь будет.

Итог: проблема обозначена, постановка вопроса кажется вполне вменяемой. Остается ждать, когда главвред даст отмашку своей линейкой, что появились ресурсы для воплощения решения в жизнь. В отличие от всех остальных, он в состоянии представить, какой конкретно там объем работы и как его вообще можно провернуть.

Геймер

"Я не могу заняться базой компакта потому, что... я не могу заняться базой компакта потому, что...". Это, дорогие читатели, я заранее готовлю отмазы на тот случай, ес-

ли Главвред изъявит желание поручить сей великий и благородный труд моей персоне. Персоне, которая совершенно не алчет сей труд на себя возлагать. Ибо работа действительно адская, и всякий в редакции это осознает. Люди поумнее, на манер Оранжа и Доктора, прячутся в системных блоках и кемперят под лестницей. Дядя Федор в паре с коллегой Горячевым гордыми орлами реют по редакции, всем своим видом демонстрируя постоянную и никогда не прекращающуюся занятость. А я вот — мантры зубрю, отмазы готовлю...

А вообще — работа по составлению супер-CD-мании уже ведется. Человеку стороннему тяжело представить масштабы предполагаемого проекта, и катино наивное "Access-runtime" и "очевидны даже поля" вышибает горькую слезу у любого опытного программиста. Тем не менее и несмотря на многочисленные тернии плюс засады, мы намерены довести начатое дело до конца и верим, что скоро вашему вниманию будет представлена самая удобная и функциональная Global CD-MANIA, с помощью которой можно будет найти абсолютно ЛЮБОЙ материал, когда-либо печатавшийся на наших компакт-дисках. За что, собственно, и помолимся, братия...

Песни ролевиков

Катя

Следующее поэтическое творение — итог дискуссии с товарищем *ShamaN* о том, почему у нас в журнале печатаются в основном стихи по CS и иже с ним. Я ответила просто: содержание журнала не изменится, пока фанаты CS будут нам слать стихи, а господа ролевики — претензии на отсутствие оных. И получила в ответ следующий, на мой взгляд, весьма симпатичный опус. Вот выдержка из оригинального письма:

"!!!!!!!!Многоуважаемая редакция!!!!!!!! Пишу вам из-за великой несправедливости, произошедшей в вашем журнале. Почему всякие там квакеры и контрстрайщики пишут разные стихи, песни и частушки? А чем мы, ролевики, хуже?"

НАШ ВЛАСТЕЛИН...

Когда на землю упала тень, когда с рассветом приходит ночь,
когда, не начавшись, умер день, жалость — прочь и сомненья — прочь.
Достань из ножен слепую сталь, ты этой минуты ждал много лет,
склонит колени поверженный враг, жалость — бред и сомненья — бред.
Жестокий ужас скует врагов, в эльфийские замки ворвется плач,
с усмешкой вытрет горячую кровь король-чародей с клинка на плащ.
Поганут звезды, уйдет луна, и солнце бросит прощальный луч
на землю, где воцарилась тьма, где нет ничего, кроме выжженных круч...

ShamaN (shaman-goblin@freemail.ru)

Человечек, который смеется

Письмо №8

Здравствуй, Катя!

Пишет тебе один из читателей "Игромании". Ситуация следующая: я только недавно познакомился с И-нетом, чатом, почтой и т.д. Можно сказать, юзер. Вот в "Игромании" используют такие символы :))) и др., а я о них и понятия не имею. Не могла бы ты мне сообщить, что они означают. Буду премного благодарен!

Мистер Доздовский
(dozda4_1_6slonim@pochtamt.ru)

Катя

Привет, мистер Мистер Доздовский! Все очень просто. Поверни голову налево на 90 градусов (если шея не гнется, то ляг перед монитором на левый бок). Теперь собери глазки в кучку и растяни рот до ушей. Тогда значок :) превратится в улыбку (глазки и рот). :)) — в широкую улыбку. ;) — в ироническую улыбку с подмигиванием, а :(— в выражение грусти. Дальше все зависит от твоей фантазии. Только не перестарайся с экспериментами — а то навек превратишься в "человечка, который смеется"!

Они там что, идиоты?

Письмо №9

Привет, Катя!

Посмотрел сейчас новости по второму каналу. Там рассказывали про сетевых геймеров. Говорили, что это психоз... массовый. Они там что, идиоты? У меня полно друзей, которые много времени проводят в клубах, но никто из них не говорит с инопланетянами и не начал бояться автобусов! Этот парень из новостей говорил, что у них там в клубе героином торгуют... а они говорят, что "молодежь разлагается из-за сетевых игр"!!! Что за бред?!!

Александр Михеенко
(whitebear@norcom.ru)

Катя

Увы, не идиоты. Хуже. Это — еще одна история из цикла "нашего теста лапша на всяких ушах хороша!". К сожалению, журналисты очень любят искать сенсации. А способ простой: берешь нечто, для широких масс новое и непонятное (сетевые игры), скрещиваешь с чем-нибудь понятным и ужасным (героин и автобусофобия), и все ахают, смотрибельность повышается (ты же смотрел), рейтинг поднимается, рекламное время дорожает, журналисту дают премию.

Опровергать такую галиматью — себе дороже, лишний раз привлекать внимание к ерунде. К истине такие передачи (как и большинство того, что показывают по телевизору) отношения не имеют, так что не напрягайся.

Геймер

Да... бред сивой и оборзевшей от безнаказанности кобылы. Самая дешевая и обидная спекуляция из всех возможных. В первую очередь — обидно то, что дураками господа ньюсмейкеры и утоделы считают рядовых телезрителей, провинившихся, быть может, только своей наивностью и незнанием проблематики.

Такую чушь я сам могу сочинять по три штуки на день и выдавать на-гора всем желающим. К примеру, нашему корреспонденту стало доподлинно известно, что дирекция второго канала является собственностью специального отдела ФСБ, исследующего и разрабатывающего психотропное оружие. Внештатными спецкорами неоднократно были зафиксированы случаи, когда вполне здоровые и относительно благополучные люди кончали жизнь суицидом после просмотра свежего выпуска новостей. Простейший способ воздействия, утилизируемый спецслужбами, — это 25-ый кадр в каждом новостном выпуске. Девушка, читающая текст, каждые несколько минут произносит специальную фразу, вводящую телезрителя в кратковременный моментальный транс, при этом в течение краткого времени транслируется специальный графический образ, передающий мозгу программу на самоуничтожение. Генерал ФСБ Болтологин, чьей семье принадлежит 70% акций второго канала, отказался отвечать на наши вопросы, заявив, что "дирекция канала не имеет никакого отношения к разработке психотропного оружия и ФСБ и что-де он сам на самом деле только подрабатывает вечерами вахтером в этой секретной организации, испытывая нехватку средств на подарки многочисленным внукам". Наш корреспондент попытался прояснить вопрос у главного научного консультанта второго телеканала, и вот что нам удалось услышать на пленке его диктофона: "Смотрите мне прямо в глаза. Смотрите в глаза. Вы расслаблены. Вы спокойны и покорны моей воле. Подойдите к окну, откройте его и сделайте шаг...". К сожалению, сам журналист-очевидец не смог прокомментировать это странное интервью, ибо по не выясненным обстоятельствам в этот день он выпал из окна первого этажа и сильно долбанулся головой... Общественность обеспокоена...

Ну и так далее в том же духе. А хотите еще байку про общество пенсионеров-садоводов, выращивающих анашу на подоконниках?

Короче: поменьше слушайте. И спокойно играйте в компьютерные игры. Все обстоит именно так, как вы думаете, что оно обстоит на самом деле.

"Игромания": расшифровки

IGROMANIA — Irrevocable, Great, Rational, Omniscient, Marvellous, Adequate, Nob of International Adepts.

Phoenix (Бурятия, ПГТ Джида)

Геймер

Внимательно прочитав десяток пришедших расшифровок названия нашего журнала (для прочтения одной из них даже пришлось спешно выучить французский, за что отдельное спасибо автору — так бы никогда не собрался!), я выбрал ту единственную, которая выглядела более-менее пристойно.

И представил ее вашему вниманию А вы ее уже прочли. И, возможно, даже оценили. Или нет. Как бы то ни было, кто чего придумает — присылайте! Удачные расшифровки обретут себя на страницах "Почты", прочие лягут в корзину. И — отправляемся дальше... к вашим сайтам!

Мы в сети

Геймер

Ссылок в этом месяце немного, что легко объяснить большой занятостью потенциальных web-мастеров на весеннем гормонально-активном фронте. Прошу обратить ваше благосклонное внимание на ссылки номер 3 и 4. Первая — очень качественный и богатый на ценную информацию сайт о Counter-Strike, а вторая — просто оригинальный ресурс, посвященный антикввариатной, но ни в коем случае не забытой игре Warlords!

Адреса страничек

1. **http://spy.dem.ru**. Свежие новости из мира CS, тактика, файлы, стихи, поэмы, скриншоты, описание оружия (в том числе и "реального CS-оружия"), авторские статьи, конфиги, скрипты, и т.п. + супер-мега-эксклюзивный раздел CS Secrets! From CS-Player 2 CS-Players!!!

2. **www.ogonki.da.ru**. Отсюда можно скачать карту для Counter-Strike, посвященную школе. Новые концепции, разветвленная система вентиляции и др. На сайте содержится много другой, весьма занятной информации.

3. **www.cstrikedr.narod.ru**. Эксклюзив!!! ВСЕ команды консоли для COUNTER-STRIKE!!! Всего их 497, и к каждой — определение на русском языке. Смотрите в разделе "статьи".

4. **http://lord.o2.kz**. Сайт любителей Warlords. Это — "игровой портал", где встречаются, высылают вызовы на бой и отчитываются о проведенных играх лорды со всего мира. Есть еще подобные сайты за границей, но русский — только один, хотя и находится в Казахстане. На сайте есть рейтинговая лестница, форум игроков, возможность скачать всякие дополнения, есть персональные страницы лордов и плюс — можно найти обучающую литературу для начинающих познавать эту прекрасную игру!

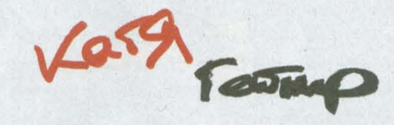
5. Как вы помните, некоторое время назад на февральском компакте "Мании" звучали композиции за авторством нашего читателя — **DJ Vampire**. Так вот, Вампир завел себе логово в Интернете, куда теперь складывает наиболее удачные свои композиции. Кто хочет — может захаживать и скачивать. Адрес странички: **www.realmusic.ru/vampire**.

Катя

На этом мы завершаем **май**скую почту. Я желаю вам поменьше **мая**ться и побольше **смайл**иться! Подавая хороший пример, с улыбкой прощаюсь до следующего номера!

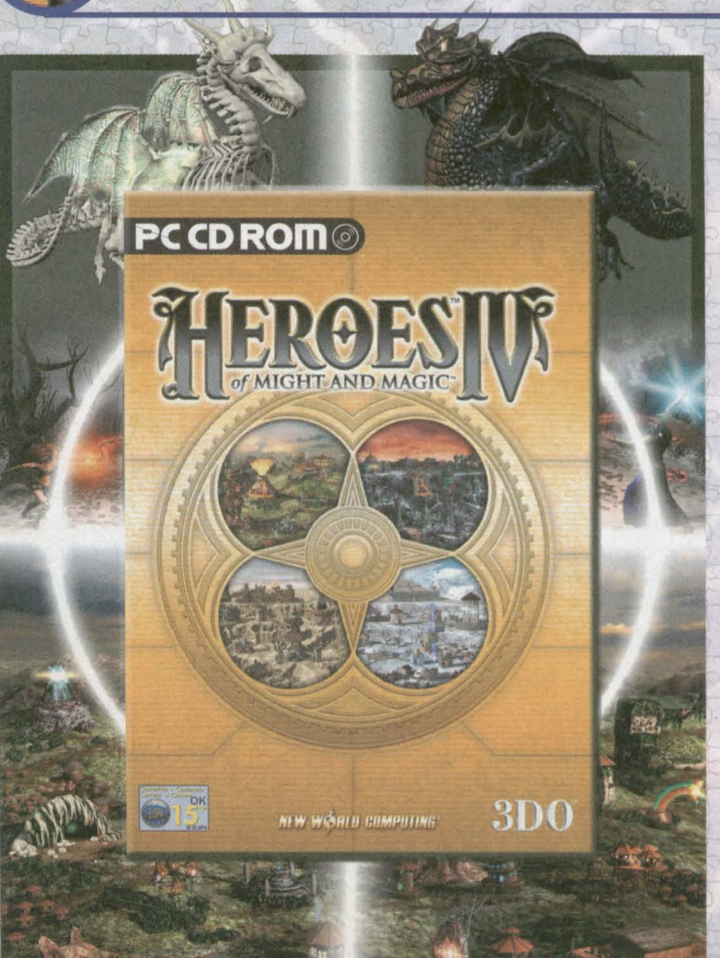
Геймер

Та же фигня. Со всеми не прощаюсь, ибо май короток и сразу после него следует благословленный экзаменами и зачетами июнь... в котором, невзирая ни на что, мы вновь встретимся на страницах любимой "Мании". Весеннее всем мое с кисточкой!



Катя (kat.lyagushka.igromania.ru)
Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru)





А за окошком, что называется, месяц май. Праздник "Мир-Труд-Май", весна в самом разгаре, зеленеющие деревья, выпускные, вступительные, сессия, девушки, юноши, легкий дождик, по выходным на дачу, по вечерам пиво или вино, по ночам — как получится.

Весна для человека — пора расцвета, время менять себя (ваш покорный слуга, к примеру, бросил курить после двухлетнего исполнения роли паровоза). Весна для игр — период не такой удачный. Когда геймеры высыпают толпами на улицу, оторвавшись, наконец, от компьютеров и приставок, играм остается пылиться на полочках.

Но есть, есть игры, способные удержать Хомо Геймерис возле компьютеров! В этом мае вы проведете на улице меньше времени, чем могли бы, и причиной тому — **Heroes of Might & Magic 4**. То самое, ожидаемое уже полтора года продолжение знаменитейшей серии. И — как вы уже поняли — разыгрываемый в нашем майском **СКРИНТУРСЕ** приз!

Напоминаю, что для победы вам необходимо найти **на компакт-диске**, прилагаемом к журналу, раздел **"СКРИНТУРС"**. В нем имеется девять скриншотов из игр. Вам нужно определить, из какой игры какой скриншот взят, написать нам письмо, где указать все это, и отправить его на **screenturs@igromania.ru** либо на **адрес редакции** *(а прочие подробности смотрите в разделе **"Участие в конкурсах"**)*.

Heroes of Might & Magic 4! Да, вы можете выиграть ее. Но не локализованный вариант, а оригинал, который вышел ограниченным тиражом и который достанется, увы, не каждому из желающих его приобрести. Мы же даем вам ЧЕСТНЫЙ шанс получить его БЕСПЛАТНО. Играйте в **СКРИНТУРС**. И удача вам улыбнется!

Составитель "Скринтурса": Святослав Торик



ТЕСТ#21 NEW WORLD COMPUTING



Свет увидели две игры, являющиеся продолжениями двух суперкультовых сериалов. Обе игры принадлежат одной интересной игровой вселенной и созданы одной и той же игровой компанией. Оная компания занимается разработкой игр далеко не первый десяток лет, а ее сериалы считаются уважаемыми и очень популярными.

Пожалуй, вы уже догадались, что речь идет о **New World Computing** и ее **Might & Magic 9** и **Heroes of Might & Magic 4**. Именно о NWC и пойдет речь в Тесте. Заранее должен предупредить, что вопросы могут показаться сложными, особенно тем, кто не особенно увлекался историей фирмы и ее проектов. Впрочем, учитывая популярность M&M'сов, многие из вас смогут правильно (или хотя бы приблизительно правильно) ответить на каверзные вопросы, мною задаваемые.

В данном Тесте участвуют игры, когда-либо созданные **New World Computing** или игры, к которым оная причастна.

Условия теста

К каждому вопросу прилагается по четыре варианта ответа. Вам следует ответить на каждый вопрос, отмечая свой вариант ответа. Далеко не факт, что существует единственный верный ответ, их может быть больше!

Пользоваться можно любой проверенной *информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками. Редакция желает вам успеха и победы!*

Вопрос первый

Несложно догадаться, что первый проект, о котором пойдет речь, называется Might & Magic. Собственно, это первая игра компании, полностью именуемая **Might & Magic: Book I**. Ну, потом еще была вторая часть, третья и так далее (кстати, портированием M&M 2 на платформу Commodore 64 занимался не кто иной, как Джон Ромеро). От вас ничего сверхъестественного не требуется. Всего лишь ответьте, в каком году она вышла.

А. 1961
Б. 1972
В. 1987
Г. 2000

Вопрос второй

Полагаю, многие из вас в курсе, что до Heroes of Might & Magic существовала игра в том же жанре и от той же NWC. Называлась она **King's Bounty**. Игрок должен был откопать (в прямом смысле) некий скипетр, запрятанный на одном из континентов. Игрок мог захватывать врагов и выпытывать у них кусочек карты, показывающей местонахождение скипетра. На все про все у него было ограниченное количество времени, зато количество континентов, которые следовало обойти в поисках скипетра, было небольшим. Разработчики придумали всего лишь...

А. Два острова
Б. Три полуострова
В. Четыре континента
Г. Пять планет

Вопрос третий

Уж не знаю, почему NWC так много внимания уделяла фэнтезийным разработкам, но помимо прочего в портфолио команды была и веселая **аркада на тему питекантропов**, вышедшая на различных платформах и покорившая сердца многих геймеров. Игра давала возможность управлять двумя парнями, доисторическими ниндзя. Они должны были выручить девушек родного племени из лап вражеских пещерных людей. Игра называлась...

А. Joe and Mac: Caveman Ninja
Б. Populous
В. Pac-Man
Г. Half-Death

Вопрос четвертый

New World Computing, создав с десяток ролевых и аркадных проектов, приступила к **секретной стратегии**. Это был, по сути, варгейм, ничем особенным не выделявшийся... Ничем, кроме того, что ваш покорный слуга провел за игрой порядка 40 часов в общей сложности, так и не пройдя ее до конца! Возможно, вы сейчас и не упомните названия игры, но — все же попытайтесь.

А. Empire Deluxe
Б. Government Special
В. Republic Advanced
Г. Anarchy Online

Вопрос пятый

Эта игра была первым квестом от NWC. Она была мало известна в России, хотя существовавший в то время единственный отечественный журнал о компьютерных играх "Видео-Асс Корона" дал игре высокую оценку. Называлась она **Inherit The Earth** и повествовала о нелегкой судьбе существ, именуемых...

А. Животными
Б. Людьми
В. Рыбами
Г. Птицами

Вопрос шестой

1995-й и 1996-й года для NWC ознаменовались сразу несколькими хитовыми проектами. Во-первых, это Anvil of Dawn, ролевая игра от первого лица, непосредственный конкурент вышедшей тогда же Stonekeeper от Interplay. Во-вторых, это Wetlands, игра наподобие Cyberia с мультяшной графикой. Ну и в-третьих, это **Heroes of Might & Magic**. Первая игра из стремительно разворачивающейся серии ролевых стратегий. Переняв практически все у King's Bounty, разработчики чуть не сорвали сроки сдачи. Впрочем, нашлись добрые люди, которые помогли HoMM выйти вовремя. Назывались они...

А. id Software
Б. Igromania Games Magazine
В. Sierra On-Line
Г. PopTop Software

Вопрос седьмой

Ну и напоследок — один общий и простой вопрос на тему **New World Computing**. С самого начала в компании работал один человек, который был сценаристом и дизайнером, пожалуй, всех игр NWC. Он координировал работу всего персонала и, в частности, его идеей было вставить в одну из частей M&M секретную локацию "Офис NWC". В этом офисе он был представлен как синий гоблин, ну а зовут этого человека с голландской фамилией...

А. Джон Ван Ромеро
Б. Джон Ван Кармак
В. Джон Ван Канегем
Г. Джон Ван Гейтс

Условия выполнения теста

Ответы присылайте на **test@igromania.ru** либо на **адрес редакции**. Прочие подробности смотрите в разделе **"Участие в конкурсах"**.

Подготовил Святослав Торик (torick@igromania.ru). Под редакцией Геймера (gamer.sobaka.igromania.ru).

ПРИЗОВОЙ ФОНД

Вполне естественно, что если темой Теста стала компания **New World Computing**, то призом будет что-нибудь от этих замечательных разработчиков. Таким образом, мы даем вам шанс выиграть **Might & Magic 9: Writ of Fate**, последний на данный момент проект великой серии, основанный на небезызвестном движке LithTech последней версии! Необычный сюжет в духе серий M&M, улучшенная ролевая система, красивая графика и многое другое — хороший микс для поклонников серии и вообще всех, кто любит и ценит компьютерные игры!

Приз, конечно же, предоставлен компанией **"Бука"**, выполняющей тяжелые осадно-штурмовые работы по локализации игры. В связи с этим сроки выхода неизвестны, но обещаем выслать и раздать призерам коробки с игрой сразу же, как только появится такая возможность. Вы будете первыми, кто станет обладателем коробочной локализованной версии **Might & Magic 9: Writ of Fate** от компании "Бука"!

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64
ул. Селезневская, 21
Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07
1C@1C.ru, www.1c.ru



НОВЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ ЛЮБИМЫХ ГЕРОЕВ!

Выпуск 1

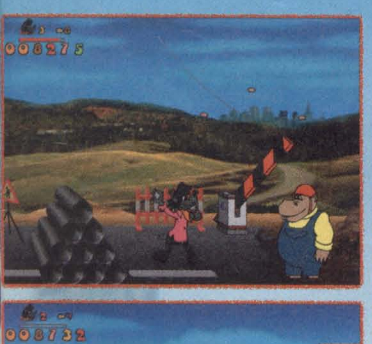
ПОГОНЯ

Веселая бесшабашная аркада
Помоги Волку отомстить
Одолей Монстрозайца

Выпуск 2

КРУГЛЫЙ СЧЕТ

Занимательная логическая игра
Необычный подход к известному сюжету
Понравится и взрослым и детям







1С® ФИРМА "1С"

K-D LOGIC

© 2002, Фирма "1С" © 2002, А.Ефремов

© 2002, Фирма "1С" © 2002, K-D LOGIC



Подведение итогов за №03/2002



Скринтурс №03. Март

Со мной приключилось нечто страшное. Почти что трагедия. Когда я подводил итоги по этому "Скринтурсу", я забыл, откуда взялся девятый скриншот! Я смотрел на него и думал: КТО ЭТО?! "Юркин Реванш"? Похоже, но не то. Какой-нибудь второсортный RealWar? Да нет, вряд ли бы я стал ставить малоизвестную вещь... Лишь когда я увеличил изображение и начал читать текст в интерфейсе, я облегченно вздохнул: "Звездные войны". Те самые, на движке AoE. Но при всем при этом я сам впервые как бы поучаствовал в "Скринтурсе" — отгадал игру! Удивительное рядом, неправда ли?

Правильные ответы

1. Stronghold
2. Wizardry 8
3. Battle Realms
4. Red Faction
5. Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor
6. Venom: Codename Outbreak
7. Icewind Dale: Heart of Winter
8. Fallout Tactics: Brotherhood of Steel
9. Star Wars: Galactic Battle Grounds

А вот и победители, заслуженно получающие по коробке с игрой **"Красная Акула"**!

Победители

1. Денис Поляков, г. Тверь
2. Сергей Кузнецов, г. Екатеринбург
3. Тазетдинов Артур, tar@ktk.ru
4. Юля Бочарова, mortina@mail.ru
5. Никита Китенко, lostsuicider@yandex.ru

Тест №19. Наемники как стиль игры

Разочарование года. Из нескольких сотен писем — ни одного правильного ответа. Я в шоке. Честно говоря, сложностей особых я не наблюдал. Ну сами посудите: ответ на вопрос про "Корсаров" легко найти в Интернете или прочитать в журнале. Про второго Хитмана мы тоже писали. Шестой вопрос легко "взламывается" просмотром заставки к игре или прочтением соответствующих материалов. Ответ на седьмой вопрос содержится в одном из прошлогодних номеров.

Вопрос про Soldier of Fortune — отдельный абзац. От нечего делать я вставил четыре вполне правильных варианта ответа. Просто так, чтобы не расслаблялись. Спасибо тем внимательным читателям, которые присылали мне свои комментарии по этому поводу!

Остаются четвертый и пятый вопросы. В "Дальнобойщиках 2" был только один правильный ответ: разбиваться при слишком жесткой езде ("Б"). Правда, я покривил тогда фактикой: написал, что это эксклюзивная фишка, а на самом деле в первых "Дальнобойщиках" груз тоже бился в дороге. Впрочем, в любом случае, ответ "Г", наиболее популярный среди участвовавших, не котировался по той простой причине, что написано было "подменялся случайным образом", но на деле он подменяется конкретно на гексоген и при условии, что нет специального сканера груза.

Но самые большие затруднения вызвал вопрос относительно GTA 3. Правильный ответ скрывался в сумерках неизвестности. Понятное дело, все рассчитывали на то, что победа будет легкой, и со спокойной совестью, ткнув пальцем в единственный наиболее достоверный вариант... проиграли. Потому что это вовсе не компьютерный взлом. А вовсе даже и сутенерство. Вариант, которого не выбрал ни один из отвечавших. Вывод?..

А вывод печален: не достанется вам в этот раз коробочного **"Акванокса"**. Увы и еще раз увы. Но, тем не менее, в ближайшем номере мы его обязательно разыграем, никуда он от нас (точнее, вас) не денется!

Правильные ответы

1. В, 2. А/Б/В/Г, 3. Г, 4. Г, 5. Б, 6. Г, 7. В.

Над подведением итогов...

Над подведением итогов работали: ***Святослав Торик и Геймер.*** *Разбор и сортировка пришедших ответов на конкурсы:* ***Денис Давыдов, Святослав Торик.*** *Осуществление выдачи призов:* ***Святослав Торик (torick@igromania.ru).*** *Призы на конкурсы предоставлены компаниями* ***"1С", "Бука"*** *и журналом* ***"Игромания"***. ■



УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ



Для участия в конкурсах "Мании" вам требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail писем. Теперь подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть соответствующим образом для каждого конкурса. Например, **Тест** выглядит так: 1-А, 2-Г, 3-В. **Скринтурс**: 1 — Приключения Крокодила Данди. 2 — Russian Davydoff's Gambit. **Пять Турнирных Задач** требуют развернутых ответов, где необходимо указывать номер и название задачи и, естественно, наиболее полный вариант решения оной.

2. На конверте письма или в теме послания **ОБЯЗАТЕЛЬНО ПИШИТЕ НАЗВАНИЕ И НОМЕР КОНКУРСА**, в котором вы участвуете. Если вы шлете ответы на несколько конкурсов, то **присылайте ответы разными письмами на соответствующие электронные ящики**. То же касается и бумажных писем. Не экономьте на конвертах, иначе вы можете сэкономить себе победу в конкурсе.

3. ***Присылать письма с ответами*** можно как по почтовому адресу редакции, так и по электронной почте. Адрес редакции: **Россия, 109559, г. Москва, Люблинская улица, д. 104, МГИДО**. Электронная почта:
TEST@IGROMANIA.RU для Теста,
SCREENTURS@IGROMANIA.RU для Скринтурса.

ВНИМАНИЕ! Мы не принимаем электронные письма с домена @xakep.ru по той простой причине, что туда не отсылаются письма.

4. Ответы и победители афишируются ровно через номер. То есть, если конкурс опубликован в "Игромании" **№05**, ответы на конкурс с девяностопроцентной вероятностью будут в "Игромании" **№07**.

5. Исходя из пункта 4, ответы принимаются в течение того месяца, которому журнал "принадлежит". То есть ответы на **майские** конкурсы будут приниматься начиная с появления журнала в продаже и минимум до **31.05**. Точный срок мы не ставим, так как всегда принимаем ответы до последнего момента, пока не беремся за окончательное подведение итогов по конкурсу.

6. Если вы живете в Москве, то вам предстоит романтическое путешествие в редакцию за честно выигранным призом. Всем остальным, т.е. не москвичам, призы высылаются по указанным на конвертах адресам. Ко дню поступления журнала в розничную продажу призы уже должны найти своих владельцев. Если вы не получили свою награду в срок, свяжитесь с нами (по телефону, по почте или по электронке **torick@igromania.ru**) — возможно, произошел катаклизм и мы утеряли ваш адрес, или вы его неточно указали.

С уважением, редакция "Мании"


SID MEIER'S
CIVILIZATION III
ИГРО
МАНИЯ



© 2002 The 3DO Company. All Rights Reserved. 3DO, Might and Magic, New World Computing, and their respective logos, are trademarks or registered trademarks of The 3DO Company in the U.S. and other countries. All other trademarks belong to their respective owners. New World Computing is a division of The 3DO Company.

НАЙДИ РАДИО ВКЛЮЧИ "ДИНАМИТ"

Лиц. серия РВ № 4413 от 14 июня 2000г.

Размещение рекламы т. (095) 105-35-00

101,2

ДИНАМИТ
101,2 FM

Подробности по телефону:
956-17-41

WWW.DINAMITFM.RU

Телефон прямого эфира:
234-16-53

ИГРА НА ДЕНЬГИ
"ВЕСЕЛЫЙ ВЗЛОМЩИК"

ЖУРНАЛЫ И КНИГИ ПОЧТОЙ

Бланк заказа (заполняется разборчиво, печатными буквами)

почтовый индекс | область (край)

район

город (поселок, деревня, село) | а/я

улица (квартал, проезд, переулок, бульвар, тупик, шоссе, линия) | дом | корпус | квартира

господин | госпожа | фамилия

имя | отчество

число | месяц | год рождения | код города | телефон

Заказанные лоты

лот	количество экземпляров	лот	количество экземпляров
лот	количество экземпляров	лот	количество экземпляров
лот	количество экземпляров	лот	количество экземпляров
лот	количество экземпляров	лот	количество экземпляров
лот	количество экземпляров	лот	количество экземпляров

Порядок оформления бланка-заказа

1) Впишите в бланк заказа лоты тех журналов и книг, которые Вы хотите заказать;

2) Укажите количество номеров журналов и экземпляров книг;

3) Напишите свой почтовый индекс, полный адрес, личные данные: фамилию, имя, отчество (в каждой клетке должна быть одна буква);

4) Вложите бланк заказа в конверт и отправьте по адресу: **111673, г. Москва, а/я № 70, "Игромания"**. Если у Вас нет бланка-заказа, Вы можете прислать заявку на открытке или в письме.

При получении заказа на почте дополнительно оплачивается пересылка денежного перевода наложенного платежа (примерно **8% от общей суммы заказа**). Кроме того, в регионах, недоступных для наземного транспорта, дополнительно взимается почтовый авиатариф.

Оплата журналов и книг производится при получении заказа на почте.

Номера лотов и цены

Наименование	Лот	Цена (руб)	Цена с доставкой
Журналы			
«Игромания» №9 2000	900	30	70
«Игромания» №10 2000	1000	30	70
«Игромания» №11 2000	1100	35	75
«Игромания» №12 2000	1200	35	75
«Игромания» №2-3 2001	301	40	80
«Игромания» №4 2001	401	40	80
«Игромания» №5 2001	501	40	80
«Игромания» №6 2001	601	45	85
«Игромания» №7 2001	701	45	85
«Игромания» №10 2001	1001	50	90
«Игромания» №10 2001+ CD	1015	65	110
«Игромания» №03 2002	302	50	90
«Игромания» №03 2002+ CD	3025	70	115
«Игромания» №04 2002	402	50	90
«Игромания» №04 2002+ CD	4025	70	115
«Геймпостер»	13	15	40
Книги			
«Искусство волшевства»	11	300	470
«Мир PlayStation» №1	121	40	80
«Мир PlayStation» №2	122	40	80
«Мир PlayStation» №3	123	40	80


9 2000


10 2000


11 2000


12 2000


2-3 2001

4 2001


5 2001

6 2001


7 2001


10 2001


03 2002

04 2002


Выпуск №1



Выпуск №2


Выпуск №3


Геймпостер


«Искусство волшебства»



В комплект "Искусства Волшебства" включаются: книга правил, два кубика D10 и карта мира.

ИГРОМАНИЯ

Другие способы приобрести «Игроманию»

1. **На сайте *www.igromania.ru* в разделе «Онлайновый магазин»**
2. **В компьютерном салоне «НОРМА»**
   (в 3 мин. пешком от м. Беляево).
   ул. Профсоюзная, д.93А, офис 104. Без выходных.
   Предварительный заказ журналов по тел. 330-2774, 336-2688
   Как пройти - см. *на www.norma.ru*
3. **На книжной ярмарке (м. Проспект Мира)**
   в спорткомплексе «Олимпийский», подъезд 4, место 354.

Ассортимент и цены могут отличаться от того, что представлено на этой странице.



Сертификат
качества разработки,
проектирования
и производства
ISO-9001
Вся продукция
К-Системс
сертифицирована

Гарантия
2 года

Сервисное
обслуживание



СИЛА
и
ИНТЕЛЛЕКТ

Предприятиям и организациям:

Москва 948-3650,
факс (095) 742-6305
sales@k-systems.ru
С.-Петербург (812) 327-6556
Оренбург (3532) 776-011
Астрахань (8512) 390-553
Курган (35222) 34-633
Сыктывкар (8212) 445-794
Тула «Престиж» (0872) 307-533, 301-190

www.k-systems.ru

Продажа техники в кредит!!!

Розничные продажи:

Специализированные компьютерные магазины
БЕЛЫЙ ВЕТЕР

м.«Лубянка»
Ул. Никольская, 10/2
м. «Октябрьское поле»
ул. Маршала Бирюзова, 12
м.«Университет»
Ленинский проспект, 66
м. «Смоленская»
Смоленская пл., 13/21
м. «Театральная»
Красная площадь, 3, ГУМ, 1-й этаж,
м. «Академическая»
пр-т 60-летия Октября, 20
м. «Кутузовская»
Кутузовский пр-т, 33А
м. «Маяковская»
ул. Садовая-Триумфальная, 12
м.«Войковская»
Ленинградское ш., 17
м.«Проспект Вернадского»
ул. Удальцова, 85 корп. 2
м. «Щелковская»
Щелковское ш., 5

Интернет-магазин:
www.whitewind.ru

Используйте
современную технику!

K-SYSTEMS
Irbis Favorite

на базе процессора Intel® Pentium® 4 -

у профессионалов всегда будет время для творчества



Использование **K-SYSTEMS Irbis Favorite** на базе процессора Intel® Pentium® 4 предоставляет пользователю качественно новый уровень быстродействия при использовании самых ресурсоемких приложений:
нелинейный монтаж,
системы автоматизированного проектирования,
обработка графики,
компрессия потокового аудио и видео.

КАЧЕСТВЕННО НОВЫЙ
УРОВЕНЬ
БЫСТРОДЕЙСТВИЯ

Покупая компьютеры K-Systems в торговой сети **БЕЛЫЙ ВЕТЕР**
вы получаете:
- возможность звонить круглосуточно по «горячей линии»
- приезд специалиста из компьютерной службы спасения в течение 1 часа
- профессиональные консультации
- 10% скидки постоянным покупателям

Единая компьютерная служба
Информация. Продажи. Сервис **730-3030**

Intel, логотип Intel Inside и Pentium - зарегистрированные товарные знаки Intel Corporation и его филиалов в США и других странах

1С:МУЛЬТИМЕДИА

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru



НОВАЯ МОРСКАЯ СТРАТЕГИЯ ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ «КОРСАРОВ» И «ВЕКА ПАРУСНИКОВ II»





1С ФИРМА «1С»

© 2002 ФИРМА «1С», © 2002 АКЕЛЛА

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
Фирма «1С», ул. Селезневская, 21;
ул. Маршала Бирюзова, влад. 17, «А2000»;
4-й Ростовский пер., д.2/1, стр. 2, «Портал-2000»;
Зеленоград корп 1106Е;
«Смольная, 24«а»;
Б.Ордынка,19, стр. 2;
Кутузовский пр-кт, д. 4/2, «Вобис на Кутузовском»;
Ярцевская ул, д. 34, «Вобис на Молодежной»;
Первомайская ул., д. 28, «Вобис на Первомайке»;
Кировоградская ул., д 15, ТЦ «Электронный рай», пав.1Д15, «Вобис на Пражской»;
Компьютерный выставочный центр «Савеловский» пав. D21, «Вобис на Савеловском»;
Сретенка ул., д 26/2/1, Даев переулок, «Вобис на Сретенке»;
Трифоновская ул., д. 56, «Вобис на Трифоновской»;
Марксистская, 9;
Бол. Якиманка, 26, «Дом игрушки»;
Русаковская ул. 27, «Дом книги в Сокольниках»;
3-ий Добрынинский пер., 3\5, кор. 1;
Ленинский проспект д. 62/1, «Кинолюбитель»;
Воробьевы горы, МГУ НИИЯФ, к.Высоких энергий;
Новая Басманная, 31, стр. 1,
Савеловский ВКЦ В27;
Ивана Франко, 38, кор. 1;
Тверская, 25/9
Полянка д.28, «Молодая Гвардия»;
Тверская, д.8, стр.1, «Торговый Дом Книги Москва»;
ул. Первомайская, д.81, «Мульти»;
ул. Большая Семеновская, д.28, «Мульти»;
ул. Кировоградская, стр.14, здание «Глобал Сити» 2 эт., «Мульти»;
Люблинская, д. 171, «Мульти»;
Коровинское шоссе, д.20, стр.1, «Книжный магазин Анжелика»
Нагорный бульвар, д.4 корп.1, магазин «Мысль»;
«Университи», 2-й этаж;
Ул. Верхняя Первомайская, д 71, «Премьер Дивижн»;
Торговый Дом «Басманный дворик», « Премьер Дивижн»;
ул. Профсоюзная, д. 19, пав. 5, «Премьер Дивижн»;
ул. Профсоюзная, д. 21/51, «Премьер Дивижн»;
Исаковского, 33/1;
Олимпийский проспект, 16, «Виртуальный клуб»;
Мясницкая ул. д. 17;
Марксистская, д. 3 (Торговый Центр Планета);
Савеловский ВКЦ В13;
Компьютерный центр «Буденовский» пав. д.14, В21;
Осенний б-р, 7, кор. 2;
Земляной Вал д. 2/50, «Столица»;
ул. Старокачаловская, д. 16, «Перекресток»;
Ленинский проспект, 89,
Зеленоград, кор. 430, стр. 1

Альметьевск
ул. Ленина, 25
Астрахань
ул. Савушкина, 43, оф. 221;
ул. Савушкина, 51;
ул. Савушкина, 46 «Детский мир»;
ул. Кирова, 7, «ЦУМ»
Барнаул
ул. Деповская, 7
Брянск
пр-т Ленина, 31
Великий Новгород
Григоровское шоссе, 14А, 4 этаж, «НПС»;
ул. Рахманинова, 3, «Сплав XXI-век»;
ул. Псковская, 18
Вильнюс
ул. Альгирдо, 10 «AKELOTE ir KO»
Владивосток
ул. Фонтанная, 6;
Океанский пр-т, 140,маг. «Академкнига»
Владимир
ул. Дворянская, 11;
ул. Дворянская, 10;
ул. Б.Московская, 36
Волгоград
ул. 39-я Гвардейская;
ул. Канунникова, 6
Вологда
Ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж»
Воронеж
ул. Ворошилова, 34-50
Геленджик
Ул.Полевая, 33, «На Полевой»
Горно-Алтайск
Пр.Коммунистический, 83
Дзержинск
Ул. Ленина, 48
Донецк
ул.Артема, 27, офис 310
Екатеринбург
ул. Вайнера, 15-2
Железнодорожный
рынок, контейнер 71;
Иваново
пр. Ленина, 5;
пр. Ф.Энгельса, 10, м-н «Союз»;
ул. К.Маркса, 42/62, м-н «Орбита»
Ижевск
ул. М. Горького, 79
Истра
ул. Ленина, 23
Йошкар-Ола
ул. Зарубина, 35
Казань
ул. Баумана, 68
Калининград
пл. Победы, 4,
торговая сеть «Монитор»
Калуга
ул. Кирова, 7/47
ул. Ленина, 61
Кемерово
ул. Тухачевского, 22 «а»-102
Киев
ул. Терещенковская, 13
Киров
ул. Московская, 12
Кострома
Красные ряды, 5
Красногорск
станция Павшино
Краснодар
ул. Старокубанская, 118, оф.212, «Софт»;
ул. Красная, 43, «Дом книги»;
пр-т Чекистов, 17/4
Красноярск
ул. Урицкого, 61, «ОфисЦентр»
Лангепас
ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»
Липецк
ул. Первомайская, д.78;
ул. Космонавтов, 28;
Пр. Победы, 21-в, «Электрон»
п.Лучегорск, Приморский край
4 микр., «Адонис»
Лысьва
ул. Смышляева, 4
Минск
ул. Я. Коласа, 1
Нефтекамск
ул. Ленина, 15
Нефтеюганск
«Росси», мкр. 2, д. 23
Нижневартовск
ул. Кузоваткина, 17П
Н.Новгород
ул. Большая Покровская, 66;
ул. Маслякова, д.5, оф.7;
ул. Гордеевская, 97;
ул. Карла Маркса, 32;
ул. Маслякова, 5,
компьютерный салон «Все для бухгалтера»;
ул. Карла Маркса, 32,
компьютерный клуб «Гладиатор»
Новороссийск
ул.Советов, 68/36
Новосибирск
Красный пр-т, 157/1;
Ноябрьск
ул. Киевская, 8, маг. «Мегабайт»;
УТДС-121
Оренбург
ул. Володарского, 20
Пенза
ул. Коммунистическая, 28
Пермь
ул. Большевистская, 96, салон «West Ural»;
ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»;
Комсомольский пр-т, 72, маг. «Феникс»
ул. Луначарского, 58
Петропавловск-Камчатский
м/рынок «Спутник», 8 км
Псков
ул. Металлистов, 13
Пушкино
Московский пр-т, 5
Реутов
ул. Южная, 10
Рига
ул. Дзербенес, 14, оф. 502 «ANDI»;
ул. Бривибас 39, т/ц «B39», SIA «636»;
ул. Кр. Барона 25, SIA «636»;
ул. Кр. Валдемара, 73;
ул. Маскавас 357, т/ц «DOLE», SIA «636»
Ростов-на-Дону
ул. Лермонтовская, 197,
салон «Лавка Гэндальфа»
Самара
ул. Мичурина, 15,
ТТЦ «Аквариум», секция «АПС», 2 эт.
С.-Петербург
Лиговский пр-т., 1, оф. 304;
ул. Большая Морская, 14,
маг. «Эксперт-Телеком»;
Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»;
Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»;
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж;
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
Каменноостровский пр., 10/3,
Компьютерный супермаркет «АСКоД»;
ул. Рубинштейна, 29,
Компьютерный супермаркет «АСКоД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Стачек, 77, «Компьютерный Мир»;
Московский пр., 66,
«Компьютерный Мир»;
пр. Славы, 5, маг. «MariCom»;
пр. Просвещения, 36/141,
маг. «MariCom»;
ул. Народная, 16, маг. «MariCom»;
пр. Большевиков, 3, маг. «MariCom»;
Левашовский пр., 12;
Лиговский, 73;
Лиговский пр-т, 72, «РентКом»
Тамбов
ул. Советская, 148/45;
ул. Советская, д.1/4;
ул. Мичуринская, 149б
Тверь
Универмаг «Тверь», 1 этаж
Тюмень
ул. Мельникайте, 72/1 маг. «Смак»;
ул. Минская, 9Б
Ульяновск
ул. Совестская, 19, к.201
Хабаровск
торговый комплекс «Кристалл»
Череповец
ул. Тимохина, 7, ТЦ «Фортуна»,
2 этаж, пав. №5;
ул. М.Горького, 32;
ул. Ленина, 80, офис 6
Шатура
ул. Школьная, 15
Щелково
1-ый Советский пер. 2
Электросталь
пр. Ленина, КЦ «Октябрь»;
Фрязевское ш., 50;
Юбилейный
ул. Тихоправова, 1
Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А, маг. "Орбита"
Якутск
ул. Аммосова, 18, маг. «Альбион»
ул. Дзержинского, 18, маг. «Интеграл»
ул. Орджоникидзе, 20, маг. «Матрица»
пр. Ленина, 52, маг. «Миллениум»
Ярославль
ул. Кирова, 11
Интернет-магазины
www.ozon.ru
www.bolero.ru

а также в фирменных магазинах Москвы:
Партия: «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т., 1; «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя Масловка, 7; «Электроника» ул. Брянская, 12; «Электроника» ул. Солянка, 1; «Электроника» ул. Рокотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11
М-Видео: ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп.2; ул. Маросейка, 6/8, с.1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Измаиловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;
Электрический Мир: ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новокосинская ул., 36
Юнивер Компани: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, павильон «Вычислительная техника»
Формоза: ул. Генерала Белова, 4; ул Шаболовка, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп.1, Авиамоторная, дом 57
Белый Ветер: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 8/1, ГУМ; Бол. Черкизовская д.1; Измаиловский вал д.3
Союз: ул.Старый Арбат, д. 6/2; м-н «Норис» Ленинградский пр-кт, д. 33А; ТД «РАМСТОР» Ярцевская ул., д. 19; пр-т Мира, д.116; ЦУМ, магазин «всеСОЮЗный»; ул. Петровка, д. 2, 6 этаж, Щереметьевская ул., д. 60А; ул. Мясницкая, м-н «Библио-Глобус»; Волгоградский пр., д. 133.